

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MONOPOLI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AN-NAHL
DURI KOSAMBI CENGKARENG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun Oleh:
Dedeh Kurniasi
NPM: 151320790

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU AL QURAN JAKARTA
2019 M / 1441 H

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dedeh Kurniasi
Nomor Pokok Mahasiswa : 151320790
Jurusan / Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas / Program : Tarbiyah Program S-1
Alamat : Jl. Al-Falah 1 Kp. Gunung RT.005 RW.008
Kel.Duri Kosambi Kec.Cengkareng Jakarta Barat
11750
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui
Kegiatan Bermain Monopoli Pada Anak Usia 4-5
Tahun Di TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng.

Menyatakan Bahwa:

1. Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya nengutip dari hasil karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumber sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila kemudian hari terbukti atau tanpa dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku di lingkungan Institut PTIQ dan peraturan perundang-perundangan yang berlaku.

Jakarta, September 2019

Yang Membuat Pernyataan



Dedeh Kurniasi

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MONOPOLI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AN-NAHL
DURI KOSAMBI CENGKARENG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh:

Dedeh Kurniasi

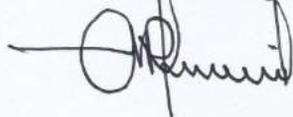
NPM: 151320790

Telah selesai dibimbing oleh kami, dan menyetujui untuk selanjutnya dapat diujikan.

Jakarta, September 2019

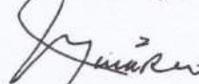
Menyetujui

Pembimbing I



Dr. H. Abdur Rokhim Hasan, MA

Pembimbing II

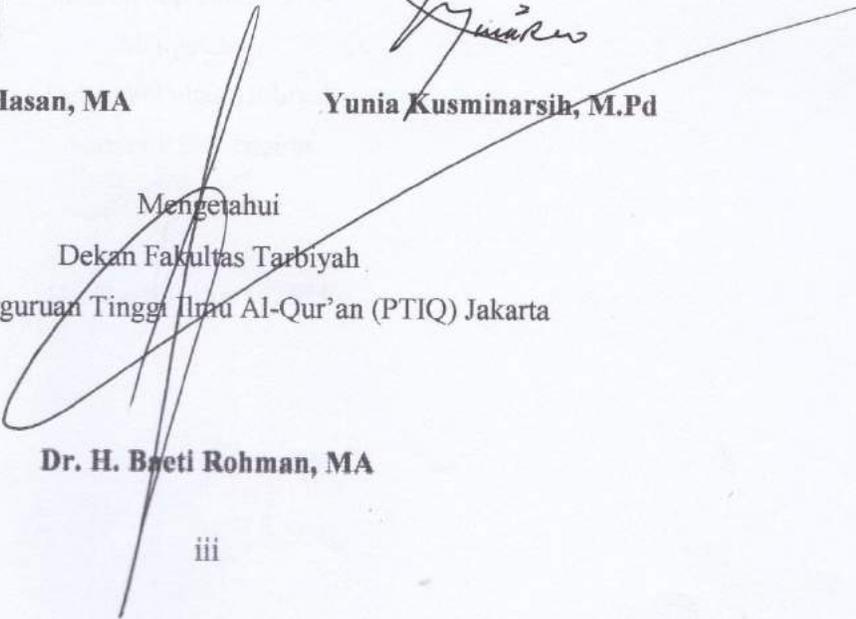


Yunia Kusminarsih, M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta



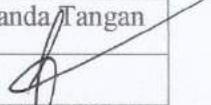
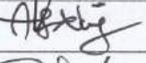
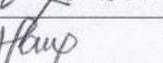
Dr. H. Baeti Rohman, MA

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN
BERMAIN MONOPOLI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AN-NAHL
DURI KOSAMBI CENKARENG

Disusun Oleh:

Nama : Dedeh Kurniasi
NPM : 151320790
Jurusan / Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas / Program : Fakultas Tarbiyah

TIM PENGUJI

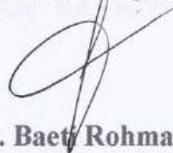
No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. H. Baeti Rohman, MA	Ketua Sidang	
2.	Desy Ayuningrum, M.Psi	Penguji I	
3.	Drs. Taufik Hidayat, M.Pd	Penguji II	
4.	Dr. H. Abdur Rokhim Hasan, MA	Pembimbing I	
5.	Yunia Kusminarsih, M.Pd	Pembimbing II	
6.	Eri Anggraini	Sekretaris Sidang	

Jakarta, September 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut PTIQ Jakarta



Dr. Baeti Rohman, MA

MOTTO

Sebaik-baiknya manusia ialah yang bermanfaat bagi orang banyak.

Yakinlah kau bisa dan kau sudah separuh jalan menuju kesana.

*Perbesar harapan tinggikan cita-cita perjuangkan tujuan namun,
sederhanakanlah kebahagiaan.*

*Menyerah dan mundur dirasa cukup mudah bergerak maju dan
bertumbuh dirasa akan susah terserah asal jangan terdengar
payah.*

*Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan lain, tanpa kita
kehilangan semangat.*

*Semua keberhasilan terbaik datang setelah kekecewaan besar yang
di hadapi dengan sabar.*

MAN JADDA WAJADDA
MAN SHOBARU ZHAFIRA
MAN YASRO' YASHUD

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tiada henti ku ucapkan terima kasih kepada ALLAH SWT karena-nya ku mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

*Dan ungkapan terima kasih disertai rasa sayang yang ku tunjukkan kepada kedua orangtua saya **Alm. Abdurochman** dan **Suipah** cinta dan kasih sayang yang engkau berikan membuatku selalu tegar dan sabar dalam menghadapi hidup ini. Dan inilah bukti janjiku kalau aku mampu dan bisa meraih semua dan terima kasih untuk doa dan dorongan yang selalu engkau berikan kepadaku selama ini.*

*Dan terimakasih kepada kakaku tercinta **ANNA FAUZIAH** dan adikku tersayang **Muhamad Alwi Syihab** terimakasih untuk dukungan dan dorongan kalian selama ini sehingga aku mampu menyelesaikan semua ini dengan baik.*

Dan ini buat kalian semua.....terimakasih untuk doa, dukungan dan dorongan yang telah kalian berikan kepada saya.

ABSTRAK

Dedeh Kurniasi, NPM : 151320790. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain Monopoli Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-kanak An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng”. Skripsi. Jakarta : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur’an (PTIQ), 2019.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan kognitif pada anak di TK Melati II. Kegiatan bermain monopoli diduga mampu menstimulasi daya pikir anak kelompok A yang berjumlah 11 anak dengan observasi berbentuk cek list.

Permasalahan penelitian membahas tentang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang rendah sebab kegiatan anak sebelum penelitian, pembelajaran kurang menarik perhatian anak. Pembelajaran yang hanya memperkenalkan dan kegiatan yang masih monoton.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran kelompok, observasi untuk memperoleh data hasil kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain monopoli dengan mencari nilai rata-rata, nilai tengah, nilai yang sering muncul, menggunakan standar deviasi untuk menjelaskan peningkatan yang terjadi setiap siklus.

Hasil penelitian memperoleh bukti ada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain monopoli pada setiap siklus yaitu; 1) Pada pra siklus jumlah siswa yang berada dalam kriteria mulai berlembang (MB) yaitu semua siswa yang berjumlah 11 anak. Pada siklus I kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain monopoli meningkat siswa yang berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 5 anak sedangkan kriteria yang berkriteria mulai berkembang (MB) 6 anak. Dan pada siklus II kemampuan kognitif meningkat menjadi berkembang sangat baik (BSB) dan tidak ada siswa yang berada pada kriteria belum berkembang, mulai berkembang, maupun berkembang sesuai harapan. 2) Berdasarkan peningkatan hasil kegiatan belajar setelah dilakukan tindakan penelitian kelas tersebut disimpulkan bahwa metode bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak serta meningkatkan kreativitas siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Kesimpulan akhir penelitian dapat dibuktikan secara ilmiah bahwa kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK An-Nahl dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain monopoli, karena dalam permainan monopoli anak dapat mengasah perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal bilangan.

Kata Kunci :Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain Monopoli Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan pada hamb-hambanya untuk menjadi manusia yang lebih baik dari sebelumnya. Shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang memberi seri tauladan kepada umatnya sampai akhir zaman. Alhamdulillah peneliti ucapkan dengan terselesainya skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain Monopoli Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng”, sebagai persyaratan gelar sarjana (S1).

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dari memenuhi syarat guru dalam memperoleh Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd).

Peneliti menyadari bahwa sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Dalam penulisan skripsi ini , peneliti banyak menerima bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya, masing-masing kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nasarudin Umar, MA selaku Rektor Institut PTIQ Jakarta.
2. Bapak Dr. H. Baeti Rohman, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut PTIQ Jakarta.
3. Bapak H. Ali Imran, SQ, MA selaku Ketua Pelaksana Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut PTIQ Jakarta.
4. Bapak H. Dedi Santosa selaku Kepala BAZIS Jakarta Barat, beserta staf BAZIS Jakarta Barat yang telah memberikan beasiswa kepada penulis, sehingga penulis dapat kuliah di Institut PTIQ Jakarta.
5. Bapak Dr. H. Abdur Rokhim Hasan, MA selaku pembimbing materi satu yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan perbaikan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Yunia Kusminarsih, M.Pd selaku pembimbing materi dua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan saran dan perbaikan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak H. Solehuddin A. Syukur, M.Ag selaku Ketua Yayasan Attaufiqiyah dan segenaf staf dan karyawan Institut PTIQ Jakarta yang telah membantu penulis dalam menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh para Dosen dan staf PIAUD yang telah sabar dan ikhlas memberikan ilmu serta bimbingannya selama perkuliahan hingga terselesainya skripsi ini.
9. Bapak H. Hazami Romli, S.Ag selaku Kepala Yayasan Daar El-Hija yang telah memberikan doa dan dukungan penulis.
10. Ibu Nurlaelah, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK An-Nahl yang memberikan dukungan semangat dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Para rekan-rekan guru TK An-Nahl yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
12. Orang tuaku kakakku dan adikku tersayang, yang telah memberikan doa dan dukungan yang sangat baik.
13. Umi guruku Uminda Ustzh. Hj. Halimah, LN yang telah memberikan doa dan selalu kasih semangat kepada penulis.
14. Serta teman-temanku seperjuang seangkatan PIAUD yang telah memberikan semangat sehingga terselesainya skripsi ini.
15. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuh hati bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengahrapkan saran dan kritik untuk perbaikan kemampuan peneliti di masa yang akan datang.

Semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan dan keikhlasan serta senantiasa memberikan rahmat dan karunianya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Aamiin.

Jakarta, September 2019

Penulis

PERMOHONAN USUL SIDANG SKRIPSI

Yth,
Dekan Fakultas / Direktur Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Institut PTIQ
Di
Jakarta

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dedeh Kurniasi
NPM : 151320790
Jurusan/Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas/Program : Tarbiyah
Jumlah SKS yang diperoleh : 156
Alamat : Jl. Al-Falah 1 Kp.Gunung RT.005 RW.008 No.45D
Kel. Duri Kosambi Kec. Cengkareng Jakarta Barat
Nomor Telepon : 083808566557
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan
Bermain Monopoli Pada Anak Usia 4-5 Tahun
Di TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng.
Pembimbing I : Dr. H. Abdur Rohkim Hasan, MA
Pembimbing II : Yunia Kusminarsih, M.Pd

Telah mendapatkan 3 (tiga) eksemplar skripsi yang telah selesai disusun dan mendapatkan persetujuan pembimbing serta telah disahkan oleh Ketua Jurusan Prodi (PIAUD). Atas dasar tersebut, saya mohon kiranya skripsi dimaksud dapat diajukan (disidang) adapun bila berkesan ujian dimaksud pada:

Hari, tanggal : September 2019.
Waktu Ujian ja m : 13.00 WIB.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatiannya terima kasih

Jakarta, September 2019.

Ketua Prodi PIAUD

Mengetahui,
Hormat Saya

H. Ali Imron. MA

Dedeh Kurniasi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
TANDA PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
PERMOHONAN USUL SIDANG SKRIPSI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian	11
1. Teoritis	11
2. Praktis.....	11
F. Kajian Pustaka	12
G. Metode Penelitian	13
H. Sistematika Penulisan	14
I. Sistematika Penyusunan.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Kognitif	15
1. Pengertian Kognitif	16
2. Perkembangan Kognitif Anak	17
3. Hal-Hal Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	21
B. Hakikat Bermain Monopoli	23

1. Pengertian Bermain	23
2. Tahapan Perkembangan Bermain.....	26
3. Manfaat Bermain.....	30
4. Fungsi Bermain	29
5. Karakteristik Bermain	32
6. Permainan Monopoli	33
a. Sejarah Permainan Monopoli	33
b. Pengertian Monopoli	34
c. Peralatan Permainan Monopoli	35
d. Langkah-langkah Bermain Monopoli.....	35
C. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini	35
1. Pengertian Perkembangan	35
2. Pengertian Anak Usia Dini.....	37
3. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini	41
4. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	43
D. Kerangka Berpikir Dan Hipotesis	44
1. Kerangka Berpikir	44
2. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	47
B. Jenis Penelitian.....	47
C. Subjek Penelitian	49
D. Instrumen Penelitian	49
E. Prosedur Tindakan	50
1. Kegiatan Siklus I.....	51
a. Perencanaan Tindakan.....	51
b. Pelaksanaan Tindakan	51
c. Pengamatan.....	52
d. Refleksi.....	52
2. Kegiatan Siklus II.....	52
1. Perencanaan Tindakan.....	52

2. Pelaksanaan Tindakan	53
3. Pengamatan.....	53
4. Refleksi.....	54
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisa Data.....	55
H. Kisi-Kisi Instrumen.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	58
1. Identitas Sekolah	58
2. Profil Sekolah.....	58
3. Ekstrakurikuler	59
4. Visi Dan Misi	59
5. Keadaan Personalia Lembaga	59
6. Sarana Dan Prasarana.....	60
7. Waktu Penelitian	60
8. Status Lembaga	61
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61
1. Observasi Sebelum Penelitian.....	61
2. Refleksi.....	66
3. Pembahasan Siklus I.....	66
a. Tahap Perencanaan	66
b. Tindakan	67
1. Pertemuan Pertama	67
2. Pertemuan Kedua.....	67
3. Pertemuan Ketiga.....	68
c. Pengamatan.....	69
d. Refleksi.....	74
4. Pembahasan Siklus II	75
a. Tahap Perencanaan	75
b. Tindakan	76
1. Pertemuan Pertama	76

2. Pertemuan Kedua.....	76
3. Pertemuan Ketiga.....	77
c. Pengamatan	77
d. Refleksi.....	82
C. Pembahasan Hasil Penelitian	83
D. Analisa data.....	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak pada usia (0-8 tahun) yang sering di sebut “usia emas” (the golden age) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia. Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun .¹

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga di banding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecedasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaannya, baik pada aspek rohaninya maupun jasmani yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yng di lalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia (PAUD), diselenggrakan sebelum jenjang Pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan/atau informal. PAUD pada jalur pendidikan non-formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD

¹ Maimunah dan Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010), h.

pada jalur pendidikan in-formal berbentuk pendidikan keluarga pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Usia dini atau di sebut juga sebagai usia prasekolah adalah suatu masa ketika anak anda belum memasuki pendidikan formal. Pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya di masa depan.

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap ber-bagi materi, termasuk membaca dan berhitung. Namun, orang tua dan pendidik harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak. Kegiatan itu dijalani anak dengan menyenangkan dan tanpa paksaan. Orang tua dan pendidik harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak. Kegiatan itu di jalani anak dengan menyenangkan dan tanpa paksaan, Orang tua dan pendidik hanya menjadi fasilitator yang memberikan pilihan kepada anak, bukan memaksa kehendak. Pendidikan usia dini juga mencakup masalah pengasuhan, gizi, dan kesehatan anak. Hanya saja, pendidikan usia dini belum banyak diketahui masyarakat.²

Guru sebagai pendidik merupakan faktor utama bagi perkembangan setiap anak karena merupakan pilar bagi perkembangan anak. Anak usia dini merupakan masa yang sangat rentan terhadap apa yang mereka lihat, dan apa yang mereka dengar. Dan di masa ini juga merupakan masa keemasan dimana perkembangan otaknya berkembang sangat pesat sehingga apabila potensi yang dimiliki seorang anak dikembangkan dengan baik apabila potensi yang dimiliki seorang anak dikembangkan dengan baik maka perkembangan otaknya akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Vygotsky perkembangan anak bergantung pada interaksi anak dengan orang lain dengan sarana tertentu (seperti bahasa) yang disediakan oleh kultur dan membantu membentuk pandangan dunia anak. Menurut teori ini proses fundamental pembelajaran berlangsung melalui interaksi anak dengan

² Soefandi Indra, Pramudya. S. Ahmad, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009). h. 123-124.

seseorang yang berpengetahuan, entah itu orang dewasa (seperti orang tua atau guru) atau teman sebaya.

Menurut Vygotsky **Tahap psikologi naif (naïve psychology)**. Pada tahapan kedua (sekitar usia 2 sampai 7 tahun), anak memperlihatkan kondisi psikologi naif (naïve psychology). Dalam tahapan ini, tata bahasa dan tata kalimat menjadi bagian terpadu dalam pembicaraan anak. Namun yang terpenting adalah bahwa bahasa pada tahapan ini bukan merupakan bagian dari proses pemikiran anak, karena masih bersifat simbolik, mempresentasikan benda-benda dan tidak selalu ide-ide, dan anak tentu saja belum mampu merekayasa ide-ide. Anak menggunakan bahasa untuk penguasaan sempurna mengenai objek permanen, artinya anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksistensinya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan, atau sudah tak terlihat atau terdengar lagi.

Perkembangan kognitif adalah istilah ilmiah dari “proses pikiran” yaitu bagaimana manusia melihat, mengingat, belajar dan berpikir tentang informasi. Dan perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Perkembangan kognitif terjadi melalui urutan yang berbeda.

Perkembangan kognitif itu sendiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengelolah perolehan belajar, dapat membantu anak menemukan bermacam-macam pemecahan masalah, dan membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir anak.

Bermain merupakan naruli alamiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi. Sejak bayi, anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari mereka, benda-benda ke dalam mulut, atau memproduksi suara-suara.

Seiring pertambahan usia, anak-anak memainkan permainan-permainan kompleks. Pengenalan mereka atas jenis-jenis mainan makin beragam. Mereka juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerja sama tim.

Dunia anak adalah dunia bermain dan gembira. Anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua buah subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.³

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain (Mayesty). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya menikmati permainan dan akan terus melakukan dimanapun mereka berada dan memiliki kesempatan untuk bermain.

Piaget dalam *Mayesti* mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri sendiri, sedangkan **Parten** dalam Dockett dan **Fleer** memandang bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Emmy Budiati Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan secara senang, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa di paksa ataupun terpaksa ketika kegiatan bermain. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan dan kecerdasan anak agak lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Kecerdasan anak tidak hanya di tentukan oleh skor tunggal yang di ungkap melalui tes intelegensi saja akan tetapi anak juga memiliki sejumlah kecerdasan jamak yang berwujud keterampilan dan kemampuan.

Contohnya ketika menolong teman tidak saling berebut dan bertengkar kesediaan berbagi dan kedisiplinan, berani mengambil keputusan dan bertanggung jawab.

³ Keen Archroni, *Mengoptimalkan Tunbuh Kembang Anak Melalui Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012). h. 15.

Sebagai mana Plato dan Aristoteles, Frobel menganggap jika bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tentu pada anak. Bermain juga berfungsi sebagai sarana refreasing untuk memulihkan tenaga seseorang setelah lelah bekerja dan dihinggap rasa jenuh.

Jadi jika sejak awal perkembangannya anak di kondisikan pada bidang yang di minatnya maka anak akan semakin meningkat pengetahuannya akan bidang yang di tekuni telak. Sedangkan Frobel berdasarkan pengalamannya sebagai pengajar lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian kepada anak dan mampu untuk mengembangkan pengetahuan mereka.

Mainan adalah kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri manusia. Mainan muncul disebabkan adanya naluri setiap makhluk hidup untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, dan kebahagiaan dalam hidup. Ia ada begitu saja sebagai suatu gejala alami dari tiap-tiap periode tumbuh kembang manusia. Tidak pandang usia, jenis kelamin, ras, atau suku bangsa.

Pengendalian keinginan untuk bermain dalam diri manusia biasanya muncul karena disebabkan adanya tuntutan untuk bekerja, mencari nafkah, dan yang paling utama dari semua itu adalah pertumbuhan kedewasaan seseorang. Kedewasaan selalu mengakibatkan munculnya rasa tanggung jawab dan kesadaran untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya dengan tangan sendiri.

Pada kondisi seperti ini, keinginan bermain sebenarnya tetap ada dan tumbuh berkembang dalam diri orang dewasa, hanya saja muncul pengendalian-pengendalian diri sehubungan adanya hukum adat maupun etika non formal: etis dan tidaknya orang dewasa bermain. Dalam kasus ini, kegiatan bermain secara psikologis tetap diperlukan, terutama bagi anak-anak. Mungkin, kebutuhan bermain, bagi sebagian orang dewasa, dianggap

tabu atau memalukan, tetapi ini akan menjadi berbeda sasaran konsep bermain tersebut adalah pada diri anak.

Bagi seorang anak, mainan ataupun bermain adalah wahana belajar mendewasakan diri dengan laju pertumbuhan yang wajar; menjaga stabilitas emosional anak; sekaligus membimbing dan mengarahkan anak untuk mengenal dunia yang lebih luas. Tanpa bermain, proses tumbuh kembang anak akan terganggu, bahkan mungkin dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan kejiwaan.

Demikian pula sebaliknya, memberikan kebebasan anak bermain pada anak sebebaskan-bebasnya sama artinya membiarkan anak menempuh jalan berliku dan menyesatkan. Karena, tidak sedikit dari mainan atau permainan yang di lakukan tersebut, dalam batas-batas tertentu, memiliki dampak atau akibat negative.

Tanpa bimbingan dan arahan orang tua, proses tumbuh kembang anak tidak akan sempurna. Dan tanpa kesenangan ataupun kepuasan psikologis, bimbingan dan arahan orang tua tersebut menjadi membosankan bagi anak, Oleh sebab itu, mainan adalah salah satu saran yang efektif dan efisien dalam mendidik dan membesarkan anak dengan cara yang menyenangkan.

Dunia anak merupakan dunia bermain, melalui bermain anak mampu belajar dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Sulit dibayangkan jika sehari saja mereka tidak bermain. Bermain, terkandung cara dasar untuk mengenal dunia, yaitu meniru, mengeksplorasi, menguji, dan membangun/membentuk. Melalui cara-cara inilah anak-anak mampu mengenal dunia luar. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, melalui hal yang menyenangkan inilah anak dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki, bukan hanya itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan menalar mereka dapat lebih cepat diterima. Pendidikan yang

akan diberikan kepada anak usia dini diutamakan melalui kegiatan belajar sambil belajar.

Setiap anak merupakan usia bermain. Artinya, anak akan mengisi hidup-hidupnya dalam kesehariannya dengan bermain. Oleh karena itu, dalam konteks ini, orangtua maupun pendidik harus mengisi keseharian belajar anak dengan aktifitas bermain. Dengan dasar inilah muncul istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa bermain erat kaitannya dengan dunia anak-anak.⁴

Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas, dan dapat mengembangkan cara berpikir anak. Anak yang banyak bermain akan mampu meningkatkan kreativitas mereka di masa depan. Ketika bermain, sarana kerap kali menjadi tujuan. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk belajar tentang hukum alam, hubungan dengan lingkungan, baik dari internal maupun eksternal. Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak dalam berkreasi sesuai dengan keinginannya tanpa adanya hambatan, dan bermain juga di gunakan untuk melatih fisik dan mental anak agar dapat belajar mengenai diri dan lingkungannya.

Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan. Itu bukan pertanyaan seorang anak kecil saja, tapi pengakuan jujur satiap individu manusia dari anak-anak hingga dewasa terhadap bermain. Lantas mengapa masih saja banyak orang dewasa yang menilai bermain adalah aktivitas membuang-buang waktu bagi anak-anak?

Banyak dari orang tua yang lebih suka melihat anaknya belajar dengan duduk rapih tanpa keributan, daripada bergerak (moving) dan bersuara (noice). Padahal bila mereka tahu dan menyadari bahwa aktivitas gerak dan suar anak adalah suatu cara belajar anak yang menyenangkan.⁵

⁴ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Arruz Media, 2013), h. 59.

⁵ Deviaynti Aynita, *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*, (Yogyakarta: Araska, 2013) h. 39.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah suatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya.

Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu tetapi media bagi anak untuk belajar, setiap anak bentuk kegiatan bermain bagi anak pra sekolah mempunyai sifat perkembangan kepribadian.

Bermain memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang di rasakan dan di pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan diri sendiri. Saat bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami kebenaran lingkungan, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Saat bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunia, dan mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunia dan mengembangkan kreativitas anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya mulai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain.

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk mempelajari dunianya, mengembangkan kompetensi dalam mengatasi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Saat bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada anak usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah besaran dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan hal penting dalam kehidupan akan-anak, karena melalui bermainlah anak-anak dapat mengeksplorasikan apa yang mereka inginkan dan yang mereka lihat. Melalui bermain juga anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada didalam diri anak.

Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga menjadi lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Alhasil, segala aspek perkembangan anak dapat kita dukung sepenuhnya. Kita dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak-anak untuk berksplorasi. Pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami anak dengan lebih mudah.

Maria Montessori, seorang tokoh dalam dunia pendidikan, menekankan bahwa ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Perencanaan dan persiapan lingkungan belajar harus dirancang dengan saksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Dikutip dari Agung Triharsono dalam Frobel, menyatakan bahwa, “Imajinasi anak merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak. Misal, penggaris yang di pegang dapat dianggap sebagai pesawat terbang”.⁶

Makna yang diambil dalam bermain disini adalah makna pendidikan. Pendidikan itu sendiri adalah bekal penting di dalam menempuh kehidupan. Tanpa pendidikan manusia akan kebingungan dan kesulitan menjawab tuntutan dan kebutuhan hidup yang selalu berkembang dari hari ke hari.

⁶ Triharso Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013), h. 1-2.

Pendidikan untuk anak usia dini haruslah menyenangkan agar anak mau mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Melalui bermain anak mampu mengikuti kegiatan yang diberikan pendidik.

Belajar sambil bermain, itu kata yang tepat untuk pendidikan yang diberikan kepada anak-anak. Melalui bermain disini peneliti akan mengajarkan anak-anak untuk bermain monopoli, monopoli merupakan alat alternative atau media untuk pembelajaran matematika khususnya untuk pengenalan bilangan.

Konsep dasar matematika itu sendiri sudah kita kenal sebelum kita memasuki dunia sekolah. Dengan demikian matematika terdapat dimana-mana. Salah satu kemampuan anak mengenai matematika itu sendiri adalah kemampuan mengenal bilangan. Pengenalan bilangan untuk anak sangatlah penting sehingga harus dikembangkan untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Mengenalkan bilangan pada anak, haruslah yang menyenangkan dan menarik perhatian anak-anak agar mereka mau mengikuti kegiatan yang diberikan oleh pendidik. Selain kegiatan yang menyenangkan dan menarik peran guru sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang nyaman agar anak-anak tidak bosan untuk mengikutinya.

Kegiatan yang akan diberikan disini adalah kegiatan bermain monopoli. Melalui monopoli akan mempermudah anak-anak mengenal bilangan yang akan diberikan kepada anak-anak. Dan untuk mempermudah seseorang pendidik dalam memberikan materi yang berkaitan tentang matematika khususnya mengenal bilangan. Bermain monopoli juga dapat menambah pengetahuan kepada anak-anak tentang mengurutkan, dan mengelompokkan bilangan. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan menghitung secara urut dan benar kepada anak-anak.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak, seperti melakukan percobaan, meneliti lingkungan dan dapat menceritakan pengalaman kepada orang disekitar serta memberikan

kontribusi yang positif dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain monopoli.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka identifikasi permasalahan:

1. Kemampuan anak mengenal bilangan yang masih kurang
2. Guru menggunakan metode pembelajaran dalam berhitung masih menggunakan metode yang biasa
3. Tingkat kemampuan anak menghitung bilangan secara urut dan tepat yang masih lemah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain monopoli.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar Batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah peneliti sebagai berikut:

1. Apakah hakikat kognitif anak usia dini?
2. Apakah hakikat permainan monopoli?
3. Bagaimanakah upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan melalui kegiatan yang menyenangkan.
2. Untuk melatih kemampuan kognitif anak.
3. Untuk meningkatkan daya ingat anak tentang urutan bilangan.

Kegunaan penelitian :

1. Teoritis

Dalam bidang pendidikan anak usia dini di harapkan dapat memberikan manfaat dan untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak melalui kegiatan bermain monopoli dalam mengenalkan konsep dasar matematika khususnya mengenalkan bilangan.

2. Praktis

- a. Bagi Orang Tua

Dapat bermfaat bagi orang tua sebagai acuan alternatif atau media pembelajaran untuk mengenalkan konsep dasar matematika khususnya mengenal bilangan yang dapat digunakan dirumah bagi anak mengenal bilangan.

- b. Bagi Sekolah

Dapat acuan keberhasilan pada mata pelajaran matematika dasar bagi pendidikan anak usia dini. Dan dapat di gunakan sebagai alat pembelajaran atau media yang menyenangkan bagi anak didik.

- c. Bagi Penulis

Dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika yang menyenangkan bagi peserta didik khususnya dalam mengenalkan bilangan melalui kegiatan bermain monopoli.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan ulasan kritis terhadap hasil penelitian yang sudah eksis sebelumnya berkaitan dengan topik yang akan diteliti dan relavan dengan ide teoritis yang akan di aplikasikan. Untuk menghindari terjadinya

pengulangan, hasil temuan yang membahas permasalahan yang hampir sama dari seseorang dalam bentuk skripsi.

Keen Achroni dalam bukunya “Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Anak melalui Permainan Tradisional”. Javalitera, Jogjakarta , tahun 2012. Dalam penelitian tersebut membahas kemampuan kognitif anak usia dini.

Bob Harjanto dalam bukunya, “Agar Anak Anda Tidak Takut Pada Matematika”. Manika book. Jakarta , tahun 2011. Dalam bukunya tersebut membahas stimulasi anak mengenal cara berhitung dalam konsep matematika.

Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah lebih memfokuskan pada pengenalan dan berhitung pada bilangan secara berurut terutama di usia tk kelompok A.

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi analisis. Penelitian deskripsi yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis, dan menginterpretasikan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif lapangan, karena yang diteliti adalah sesuai yang ada dilapangan secara langsung.

Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam masalah-masalah manusia dan sosial, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari suatu realitas sebagaimana dilakukan penelitian kualitatif dengan protivismenya. Menurut Subagyo Metode Penelitian adalah “suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diteliti tentu saja berkaitan dengan kemampuan si peneliti, biaya dan lokasi. Pertimbangan tersebut mutlak diperlukan, dan penelitian tidak dapat diselesaikan dengan sembarang metode penelitian”. Sedangkan menurut Sugiyono Metode Penelitian adalah “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah bererti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional artinya

bahwa penelitian dilakukan dengan cara-cara yang masuk di akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia.

Empiris artinya bahwa cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini berdasarkan kepada buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah (Skripsi) Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta tahun 2019.

I. Sistematika Penyusunan

Penelitian ini tersusun dalam lima bab, yang mana dalam sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang berisi, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah. Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Masalah Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, Sistematika Penyusunan.

Bab II Kajian Teori, Hakikat Kognitif (Pengertian Kognitif, Perkembangan Kognitif Anak, Hal-hal Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif), Hakekat Bermain Monopoli (Pengertian Bermain, Tahapan Perkembangan Bermain, Manfaat Bermain, Fungsi Bermain, Karakteristik Bermain), Permainan Monopoli (Sejarah Permainan Monopoli, Pengertian Monopoli, Alat yang Digunakan, Langkah-langkah Bermain Monopoli), Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini (Pengertian Perkembangan, Pengertian Anak Usia Dini, Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini, Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini), Kerangka Berpikir dan Hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, meliputi Pengertian Metode Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Tujuan Penelitian, Jenis Penelitian, Instrumen

Penelitian, Prosedur Tindakan, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisa Data, Kisi-Kisi Instrumen.

Bab IV Hasil Penelitian, Kondisi Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian (pra penelitian, siklus I, siklus II, Pembahasan (analisa data)).

Bab V Penutup, meliputi Kesimpulan dan Saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.

Yuliani Nurani Sujiono mengutip beberapa pendapat para ahli psikolog yang berkecimpung dalam bidang Pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan, diantaranya:

- a. Terman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.
- b. Colvin, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- c. Henman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- d. Hunt, mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indera”.¹

Adapun kognitif menurut Carl Wittherington bahwa “ kognitif adalah pikiran, (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”.

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 1-4.

Menurut Gagne dalam Yuliani Nurani Sujiono, “Kognitif adalah, bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang di hadapinya”.

Selanjutnya, Woolfolk mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan”.²

Sedangkan secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (knowlogde), pemahaman (comprehention), penerapan (aplication), penerapan (aplication), Analisa (analysis), sintesa (synthesis), evaluasi (evaluation). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain”.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kogntif merupakan kemampuan yang mengenal daya pikir seorang anak untuk mengingat, mengenali sesuatu yang mereka lihat, dengar, dan yang mereka rasakan.

2. Perkembangan Kognitif Anak

Pada anak usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pedidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Mentessori masa ini ditandai dengan panca inderanya.

² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 16-20.

Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, itu artinya apabila orang tua mengetahui bahwa anak telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulus yang tepat maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Mengenai perkembangan kognitif, Piaget berpendapat bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir *praoperasional kongkret* pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, biasa dikenal istilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Menurut sumber lain ciri-ciri usia ini, yaitu anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak bisa mengerti penalaran abstrak atau logika (Bryden dan Vos).³

Standar Perkembangan Kognitif menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.⁴

Kisi-kisi Instrument

Untuk Mengukur Peningkatan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Aspek	Indikator	Item
	Kognitif		

³ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 26.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 84-86.

		a. Mengenal perbedaan kasar-halus.	1
		b. Mengenal perbedaan berat-ringan.	2
		c. Mengenal perbedaan panjang-pendek.	3
		d. Mengenal perbedaan jauh-dekat.	4
		e. Mengenal perbedaan banyak-sedikit.	5
		f. Mengenal perbedaan sama-tidaksama.	6
		g. Mengenal perbedaan tinggi-rendah.	7
		h. Mengenal perbedaan gemuk-kurus.	8
		i. Mengenal perbedaan tebal-tipis.	9
		j. Mengenal perbedaan maju-mundur.	10
		k. Mengenal perbedaan ke atas ke bawah.	11
		l. Menunjukkan lambang bilangan 1-10.	12
		m. Membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda sampai 20).	13

		n. Mengenal perbedaan ke samping.	14
		o. Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 0.	15
		p. Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda.	16
		q. Meniru lambang bilangan 1-10.	17
		r. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. Misal: menurut warna, bentuk, ukuran.	18
		s. Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.	19
		t. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	20

Teori perkembangan adalah teori yang banyak membahas perkembangan anak ditinjau dari segi kemampuan berpikir dan memperoleh pengetahuan. Teori yang ada antara lain adalah :

a. Teori Piaget

Teori Piaget adalah teori perkembangan kognitif yang dikembangkan Jean Piaget. Piaget adalah seorang ahli Biologi berkebangsaan Swiss yang menggunakan model Biologi dalam mendiskripsikan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, perkembangan terjadi menurut urutan secara teratur dimana setiap tahap berbeda secara kualitatif dari tahap sebelum ke tahap selanjutnya.

b. Teori Vygotsky

Selain Piaget, ahli yang banyak memberikan sumbangan bagi pemahaman tentang perkembangan kognitif anak adalah Lev Semenovich Vygotsky. Ia adalah seorang psikolog Rusia yang mengembangkan teori perkembangan kognitif yang berbeda dari pandangan Piaget. Banyak teori Vygotsky yang menentang gagasan Piaget tentang perkembangan kognitif anak. Vygotsky berpandangan bahwa budaya anak membentuk perkembangan kognitif anak dengan menentukan apa dan bagaimana anak belajar tentang dunia (Woolfolk).⁵

Ada 4 Tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget, Perkembangan kognitif menurut Piaget terdiri atas 4 tahap, yaitu:

a. Tahap sensoromotor (sejak lahir sekitar 2 tahun)

Pada tahap ini, bayi mengembangkan pemahaman sensori dengan gerakan motorik-fisik.

b. Tahap praoperasional (usia sekitar 2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar.

c. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 94-96.

Anak-anak mulai berpikir logis untuk menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh konkrit.

d. Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Pada tahap ini individu melewati dunia nyata dan pengalaman konkrit menuju cara berpikir yang lebih abstrak dan logis, sistematis, serta mampu mengembangkan hipotesis tentang penyebab terjadinya suatu peristiwa”.⁶

“Teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungan. Struktur yang dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan sangat subjektif waktu masih bayi dan masa kanak-kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal.”

3. Hal-hal yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut :

1. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

Para ahli psikologi Loehlin, Lindzey dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

⁶ Prasiti Wiewien D, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 40-41.

Pembawaan di tentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir (Batasan kesanggupan).

2. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Jhon Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Jhon Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidup.

3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4. Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal), sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan di latih agar dapat terwujud.

6. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah sesuai kebutuhannya.

B. Hakikat Bermain Monopoli

1. Pengertian Bermain

Bila kita ditanya tentang masa kanak-kanak tentu kita akan dengan suka cita menceritakan berbagai pengalaman menyenangkan yang pernah dialami. Semuanya begitu indah dan menyenangkan. Mengapa demikian? Karena masa kanak-kanak adalah masa bermain. Hampir atau bahkan semua aktivitas anak-anak adalah bermain.

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk mempelajari dunianya, mengembangkan kompetensi dalam mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Saat bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan sesuatu secara spontan. Terdapat pengertian bermain, yaitu:

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
- b. Tidak memiliki nilai ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada nilai keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.

- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah besaran dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain”.

Bermain merupakan hal terpenting dalam kehidupan anak-anak, karena melalui bermainlah anak-anak dapat mengeksplorasikan apa yang mereka inginkan dan yang mereka lihat. Melalui bermain juga anak dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada didalam diri anak-anak.

Bermain merupakan naluri alamiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi. Sejak bayi, anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari kaki mereka, benda-benda disekeliling, memperhatikan gerakan mainan gantung atau cahaya, menggigit, memasukkan benda-benda ke dalam mulut, atau memproduksi suara-suara.

Seiring pertambahan usia, anak-anak memainkan permainan-permainan yang makin kompleks. Pengenalan mereka atau jenis-jenis mainan makin beragam. Mereka juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerja sama tim.

Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Jika kita benar-benar memahaminya maka pemahaman tersebut akan berdampak positif pada cara kita membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara

aktif dan pasif, sangat membantu kita dalam memahami jalan pikiran anak, juga dapat meningkatkan keterampilan kita dalam berkomunikasi.

Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga menjadi luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak. Alhasil, segala aspek perkembangan anak dapat kita dukung sepenuhnya. Kita dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi. Pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami anak dengan lebih mudah.

Maria Montessori, seorang tokoh dalam dunia Pendidikan, menekankan bahwa ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Perencanaan dan persiapan lingkungan belajar harus dirancang dengan saksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Dikutip dari Agung Triharsono dalam Frobel, menyatakan bahwa, "Imajinasi anak merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak. Misal, penggaris yang dipegang dapat di anggap sebagai pesawat terbang".⁷

Bebagai pendapat diatas bahwa maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak, melalui bermainlah anak dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki. Bermain juga dapat meningkatkan imajinasi anak serta dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

⁷ Triharsono Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013), h. 1-2.

2. Tahapan Perkembangan Bermain

Saat bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada disekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang.

Berikut ini enam tahapan perkembangan bermain pada anak menurut Parten dan Rogers dalam Dockett Dan Fleer.

a. **Unoccupied atau tidak menetap**

Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain

b. **Onlooker atau penonton/pengamat**

Tahap ini anak belum mau terlihat untuk bermain, anak hanya sebagai pengamat saja.

c. **Solitary independent play atau bermain sendiri**

Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya.

d. **Parallel activity atau kegiatan paralel**

Anak sudah bermain dengan pihak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain.

e. **Assosiative play atau bermain dengan teman**

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak.

Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain.

f. **Cooperative or organized supplementary play atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan**

Saat bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi

oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain

Dalam keenam tahapan diatas, tampak bahwa dalam bermain anak mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain”.⁸

Sedangkan menurut Hurlock, tahapan bermain ada 4 tahapan, yaitu:

a. Tahapan penjajahan (exploratory stage)

Ciri khasnya berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekeliling anak, lalu menggantinya.

b. Tahapan mainan (toy stage)

Tahap ini, anak sangat suka dibelikan minuman, terkadang anak hanya meminta tanpa memedulikan kegunaanya.

c. Tahapan bermain (play stage)

Masa ini, jenis permainan semakin bertambah banyak, karena tahap ini dinamakan tahap bermain.

d. Tahapan melamun (daydream stage)

Tahap ini dimulai pada saat anak mendekati pubertas, saat ini anak sudah mulai berkurang minatnya terhadap kegiatan bermain”.

Tahapan perkembangan bermain menurut Rubin Fein dan Vanderbreg adalah sebagai berikut:

a. Bermain fungsional

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang.

b. Bangun membangun

⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 147.

Bermain bangun membangun sudah terlihat pada anak usia 3-6 tahun.

c. Bermain pura-pura

Kegiatan bermain pura-pura banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam kegiatan bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah ia jumpai dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Selanjutnya tahapan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

a. Permainan Sensori Motorik (3/4 bulan setengah tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensormotor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain.

b. Permainan Simbolik (2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan main pura-pura.

c. Permainan sosial yang memiliki aturan (8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

d. Permainan yang memiliki aturan dan olahraga (11 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak.

Dilihat dari tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk

⁹ Indra Soefandi, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009), h. 31-34.

kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.¹⁰

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan bermain memiliki tahapan-tahapan yang dapat mengembangkan kemampuan Kognitif melalui bermain. Karena melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki.

3. Manfaat Bermain

Saat bermain anak-anak tidak sekedar mendapatkan kegembiraan. Kegembiraan bermain, sejatinya anak-anak tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan.

Kegembiraan bermain, berpetualang, dan mengeksplorasi lingkungan, anak-anak sesungguhnya tengah mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan mempraktikkan beragam keterampilan hidup yang sangat berguna bagi kehidupan mereka kelak.

Bermain memberikan manfaat banyak manfaat untuk anak, antara lain sebagai berikut: Mendapat kegembiraan dan hiburan, mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kemampuan untuk motorik halus anak, mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah, mendorong spontanitas pada anak, mengembangkan kemampuan sosial anak, sebagai media untuk mengungkapkan pikiran, untuk kesehatan.¹¹

¹⁰ Ayunita Deviyanti, *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*, (Yogyakarta: Araska, 2013), h. 45-46.

¹¹ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Javalitera, 2012), h. 16-18.

Manfaat bermain menurut beberapa tokoh, antara lain sebagai berikut:

“*f. Frank* menegaskan pentingnya bermain karena sebagai suatu cara yang baik untuk mempelajari diri sendiri”.

“*Herbert Spencer* berpendapat bahwa bermain sangat penting bagi anak karena anak memiliki potensi berlebih dan perlu disalurkan melalui bermain”.

“*J.J. Rosseau* menegaskan bahwa bermain bagi anak sangat penting karena merupakan kodrat anak”.

Hurlock berpendapat bahwa bermain penting bagi anak karena setiap anak dalam perkembangannya biasanya mendapat pengaruh dari lingkungan hidupnya, baik dari lingkungan terdekat maupun lingkungan yang lebih dekat”.

Karl Buhker berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi pelaku lainnya. Ketika anak akan meluas menjadi kenikmatan berkreasi”.¹²

Dari uraian di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa bermain memiliki beberapa manfaat yang dapat meningkatkan kemampuan anak dan melalui bermain anak dapat mengetahui siapa dirinya. Bermain juga dapat digunakan menstimulus anak.

4. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley, Frank, dan Goldenson sebagaimana dikutip oleh Moeslictoen, ada 8 fungsi bermain bagi anak:

- a. Memainkan apa yang dilakukan oleh orang dewasa

¹² Indra Soefandi, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009), h. 16.

- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan
- g. Mencerminkan pertumbuhan.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Menurut Hetherington dan Parke bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam-macam peran, anak berusaha memahami peran orang tua lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak.

Sejalan dengan Hetherington dan Parke di atas, Dworetzky juga mengemukakan fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak. Beberapa fungsi bermain antara lain:

- a. Mempertahankan keseimbangan
- b. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari
- c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang
- d. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari
- e. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

- f. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain dapat meningkatkan perkembangan kogntif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas dan perkembangan fisik anak.

5. Karakteristik Bermain

Jefree, Mcconkey dan Hewson berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak
Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
- b. Bermain harus bebas dari aturan ynag mengikat, kegiatan untuk dinikmati. Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri.
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
Ketika bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil
Dalam bermain anak harus fokus pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain
Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.
- f. Bermain harus melibatkan pernah aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung ke dalam bermain.¹³

6. Permainan Monopoli

Kompetensi yang ingin dicapai dalam permainan ini tidak didasarkan hanya pada satu standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator tertentu, akan tetapi mencakup beberapa SK, KD maupun indikator tertentu dalam suatu mata pelajaran. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan bagi para guru untuk memodifikasi permainan ini agar dapat diterapkan pada SK, KD maupun indikator tertentu. Permainan monopoli dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena di dalam permainan sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainan.

Tujuan Permainan monopoli ini adalah memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Untuk mengantisipasi ketiadaan guru dalam kelas, dan ini menjadi kesempatan bagi siswa untuk memanfaatkan waktu luang dengan bermain, maka alternative yang dapat ditempuh adalah mengajak siswa untuk bermain sambil belajar melalui permainan monopoli ini.

a. Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, diantaranya adalah *The Landlord's Game* yang ciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan rumah

¹³ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 146.

memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox 'Brer Rabbit*.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi local juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

b. Pengertian Monopoli

Husna mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran property dalam system ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dulu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Permainan monopoli di sini peneliti membuat sendiri alat permainannya. Peneliti membuat permainan monopoli beda dari yang biasa dimainkan pada umumnya. Akan tetapi, permainan ini dibuat dan disesuaikan yang ada di tempat melakukan penelitian. Yang biasanya terdapat uang mainan kartu-kartu sewa rumah disini peneliti hanya

membuat gambar atau angka pada gambar yang ada di permainan monopoli.

Pertanyaan mengacu kepada kognitif anak mengenai matematika dasar. Pertanyaan terdapat di kartu yang sudah disiapkan.

c. Peralatan Permainan monopoli

1. Karpas monopoli
2. Dadu angka
3. Kartu bergambar angka.

d. Langkah-Langkah Bermain Monopoli

Permainan dimainkan oleh beberapa anak :

1. Anak melakukan hompima sebelum melakukan permainan
2. Anak secara bergantian melempar dadu
3. Setiap anak harus mendapat angka 6 untuk memulai permainan
4. Setelah mendapat angka 6 anak harus menjawab kartu angka yang diambil, jika pertanyaan benar dijawab baru anak bisa jalan.
5. Kemudian anak melanjutkan permainan sampai selesai

C. Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Berbagai ahli psikologi perkembangan telah mengemukakan pendapat mereka tentang pengertian perkembangan.

“Salkind berpendapat bahwa perkembangan ialah suatu rangkaian perubahan progsesif yang terjadi dalam suatu pola yang dapat diprediksi sebagai hasil interaksi antara faktor biologis dan lingkungan.”

Senada dengan pendapat tersebut, “Woolfolk mengemukakan bahwa perkembangan ialah suatu perubahan yang dimulai saat terjadinya konsepsi dan berlangsung melalui siklus kehidupan.”

Di samping itu, “Santrock mengemukakan bahwa perkembangan merupakan suatu pola gerakan atau perubahan yang dimulai saat terjadinya konsepsi dan berlangsung melalui siklus kehidupan.”

Adapun Hurlock berpendapat bahwa perkembangan ialah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.

Berbagai pengertian perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan ialah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman yang berlangsung mulai konsepsi sampai meninggal dunia. Perkembangan tersebut sebagai suatu proses karena di dalamnya terjadi serangkaian perubahan, baik perubahan dari segi fisik maupun psikologis. Demikian pula, perkembangan terjadi secara berurutan karena dalam proses perubahan ada hubungan yang erat antara perubahan yang satu dengan yang lainnya, yaitu perubahan yang terjadi sebelumnya dengan yang lainnya, yaitu perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat, dan mendalam (meluas) baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Demikian pula, perkembangan melibatkan kematangan dan pengalaman karena perubahan yang terjadi dalam proses perkembangan individu merupakan akibat interaksi dan sinergi kedua proses tersebut. Akhirnya, perkembangan itu berlangsung sepanjang hidup karena perkembangan individu berlangsung sepanjang rentang hidupnya. Untuk itu, perkembangan bersifat dinamis karena proses perubahan terus-menerus berlangsung sejak individu itu tercipta pada masa konsepsi sampai meninggal dunia.¹⁴

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 43-44.

2. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pasal 28 ayat 1 yang berbunyi: “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti Pendidikan dasar”.

Selanjutnya pada Bab I pasal I ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Pendidikan Anak usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama). Bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Contoh, ketika menyelenggarakan lembaga pendidikan seperti kelompok bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), atau Lembaga PAUD yang berbasis pada kebutuhan anak.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelegency/cognitive, & social education*.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggara pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif (Depdiknas, Panduan Mengajar di TK/RA.2002:5)¹⁵

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak. Dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena itu anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak.

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 52.

Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelagensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu, sudah banyak terdapat pada media massa dan media elektronik lainnya.

Berkaitan dengan PAUD, terdapat beberapa masa yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini, antara lain: masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkang.

Untuk itu sebaiknya orang tua dan dewasa lainnya perlu: a. Memberi kesempatan dan menunjukkan permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka atau menumbuhkembangkan potensi yang sudah memasuki masa peka; b. Memahami bahwa anak masih berada pada masa egosentris yang ditandai seolah-olah dailah yang paling benar, keinginannya harus selalu dituruti dan sikap mau menang sendiri, dan sikap orang tua dalam menghadapi masa egosentris pada anak usia dini dengan memberi pengertian secara bertahap pada anak agar dapat menjadi makhluk sosial yang baik; c. Pada masa ini, proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya tampak semakin meningkat. Peniruan ini tidak saja pada perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang yang disekitarnya tetapi juga terhadap tokoh-tokoh khayal yang sering ditampilkan televisi. Pada saat ini orang tua atau guru haruslah dapat menjadi tokoh panutan bagi anak dalam berperilaku; d. Masa berkelompok untuk itu biarkan anak bermain diluar rumah bersama-sama temannya, jangan terlalu membatasi anak dalam pergaulan sehingga anak kelak akan dapat bersosialisasi dan beradaptasi sesuai dengan perilaku dengan lingkungan sosialnya; e. Memahami pentingnya eksplorasi bagi

anak, biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya dan biarkan anak melakukan *trial and error*, karena memang anak adalah penjelajah yang ulung; dan juga f. Disarankan agar anak tidak boleh selalu memahami anak saat ia membangkang karena bagaimanapun juga ini merupakan suatu masa yang akan dilalui oleh setiap anak. Selain itu, bila terjadi pembangkangan sebaiknya diberi waktu pendinginan (*cooling down*).¹⁶

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian anak dari usia dini yang secara terminology disebut sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebutkan sebagai masa *Golden Age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada masa ini terjadi kematangan fisik-fungsi fisik yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian.

Marjory Ebbeck menyatakan bahwa PAUD adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai umur enam tahun. Nurlaila N.Q Mei Tientje dan mengembangkan potensi *multiple intelegensi* anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik bahwa kesimpulan bahwa PAUD adalah suatu bentuk pelayanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak meliputi aspek fisik dan non-fisik. Pada hakikatnya anak usia dini, baik pada satuan pendidikan TPA, Kelompok Bermain maupun pra sekolah (TK) adalah dalam proses perkembangan.¹⁷

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 6-8.

¹⁷ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 23.

3. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Mengutip tulisan Jamaris, perkembangan merupakan suatu proses bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dan Hainstock mengatkan bahwa masa ini merupakan periode sensitive (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan sebagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak akan mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagi upaya pendidikan dari lingkungannya baik sengaja maupun tidak sengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola berikutnya sehari-hari.

Hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam kelas yang seolah-olah kosong melompong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuhkembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Berdasarkan tinjauan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh sebagian besar pakar, bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa datang dan sebaliknya. Untuk itu, agar pertumbuhan dan

perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.¹⁸

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Dalam masa usia dini ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Meskipun perkembangan setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan satu unit kesatuan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan.

Masa tersebut, anak berkembang ke arah kemandirian, dari koordinasi yang kaku ke arah keterampilan yang lebih luwes, dari bahasa tubuh ke arah komunikasi verbal, dari kesadaran kepada diri sendiri berkembang ke arah perhatian kepada orang lain, dari kesadaran saat ini dan di sini ke arah kesadaran dan keingintahuan intelektual yang lebih luas, dari

¹⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h.54-55.

pemerolehan fakta terpisah ke arah konseptualisasi dan perkembangan minat anak mendalam pada simbol (Caplan & Caplan).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan yang sangat pesat dan sangat rentan karena usia dini merupakan masa keemasan atau yang kita kenal dengan (*Golden Age*).

4. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan anak usia dini sebagai anak didik. Karakteristik tersebut menurut Bredekamp & Copple adalah sebagai berikut:

- a. Ranah perkembangan anak-fisik, sosial emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan. Perkembangan pada satu ranah mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perkembangan pada ranah yang lain.
- b. Perkembangan terjadi berdasarkan urutan relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang dicapai sebelumnya.
- c. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak.
- d. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual.
- e. Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang semakin besar.
- f. Anak-anak adalah pelajar yang aktif, mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial yang langsung dan pengetahuan yang tersebar melalui budaya untuk membentuk pemahaman tentang dunia di sekitar mereka.

- g. Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya.
- h. Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup.
- i. Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif, dan bahasa anak demikian pula refleksi perkembangannya.
- j. Perkembangan maju saat anak-anak memiliki kesempatan mempraktikkan keterampilan yang baru diperoleh demikian pula saat mereka mengalami tantangan di atas tingkat penguasaannya sekarang.¹⁹

D. Kerangka Berpikir dan Hipotesis

1. Kerangka Berpikir

Guru sebagai pendidik merupakan faktor utama bagi perkembangan setiap anak karena merupakan pilar bagi perkembangan anak. Anak usia dini merupakan masa yang sangat rentang terhadap apa yang mereka lihat, dan apa yang mereka dengar. Dan di masa ini juga merupakan masa keemasan dimana perkembangan otaknya berkembang sangat pesat sehingga apabila potensi yang dimiliki seorang anak dikembangkan dengan baik maka perkembangan otaknya akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan yang akan dikembangkan peneliti adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah istilah ilmiah dari “proses pikiran” yaitu bagaimana manusia melihat, mengingat, belajar dan berpikir tentang informasi. Dan perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Pendampingan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 67-68.

berpikir atau intelektual. Perkembangan kognitif terjadi melalui urutan yang berbeda.

Perkembangan kognitif itu sendiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengelolah perolehan belajar, dapat membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir anak.

Perkembangan kognitif yang akan diteliti adalah berkaitan tentang dasar matematika untuk anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bilangan. Dalam mengenalkan bilangan kepada anak-anak peneliti mencoba mengenalkan dengan cara bermain. Karena bermain merupakan media anak untuk belajar, kegiatan bermain bagi anak usia dini merupakan hal yang penting dalam perkembangan kepribadiannya.

Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, melalui hal yang menyenangkan inilah anak dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki, bukan hanya itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan menalar mereka serta pengetahuan yang mereka dapat akan lebih cepat diterima. Pendidikan yang akan diberikan kepada anak usia dini diutamakan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Kegiatan bermain sambil belajar disini peneliti mengajak anak-anak untuk bermain monopoli. Bertujuan untuk mengenalkan anak tentang konsep matematika dasar khususnya mengenal bilangan. Monopoli merupakan alat alternatif/media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal angka. Bermain monopoli juga dapat membantu anak dapat mengurutkan bilangan.

Di TK An-Nahl Duri Kosambi, konsep pembelajarannya masih bersifat konvensional, yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher center). Proses pembelajaran tersebut membuat anak kurang mengeksplor kemampuan yang dimilikinya. Sebagai contoh dalam

pengenalan bilangan, guru hanya menuliskan urutan bilangan bersama-sama dengan anak menyebutkan angka.

Permainan monopoli merupakan alat alternatif untuk mengenalkan bilangan pada anak usia 4-5 tahun dalam rangka mengembangkan kemampuan mengenal bilangan seperti mengurutkan dan mengelompokkan bilangan.

2. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat dikemukakan kemampuan hipotesis tindakan adalah : Melalui kegiatan bermain monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok A di TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng Jakarta Barat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan di laksanakan di TK An-Nahl yang berlokasi di Jl. KH Abdul Hamid No. 28 A, Duri Kosambi, Cengkareng, Jakarta Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran kedua pada bulan Juli dan Agustus 2019. Waktu penelitian ditentukan berdasarkan kalender sekolah, karena Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berasal dari istilah bahasa inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Pertama kali penelitian kelas diperkenalkan oleh ahli psikologi sosial Amerika Serikat Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbuth dan lainnya.¹

Awalnya penelitian tindakan kelas menjadi salah satu model penelitian yang dilakukan untuk mengatasi cara praktis berbagai masalah pada bidang pekerjaan tertentu dimana peneliti melakukan pekerjaannya (praktis). Misalnya di bidang kesehatan, hukum, sosial, eksakta, maupun pengelolaan sumber daya manusia.

¹ Tri Hartono, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2011), h. 9-10

Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Menurut French dan Bell dalam Arifin, mendefinisikan penelitian tindakan dari dua segi, yaitu: dari segi *proses*, penelitian tindakan adalah pengumpulan data penelitian yang dilakukan secara sistematis tentang suatu sistem yang sedang berjalan yang berhubungan dengan beberapa sasaran, tujuan atau kebutuhan sistem; melakukan tindakan-tindakan dengan mengumpulkan banyak data; dan dari segi *pendekatan*, penelitian tindakan adalah aplikasi penelitian ilmiah untuk menemukan fakta dan 4-5 eksperimen masalah-masalah praktis yang membutuhkan solusi dan melibatkan kolaborasi dan kerjasama ilmuwan, praktisi dan pihak yang berkepentingan.²

Suhardjono mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Rustam dan Mundilarto mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dengan cara memperbaiki dan meningkatkan kualitas tindakan yang memerlukan kerja sama para peneliti untuk mencapai hasil yang diinginkan.

² Tri Hartono, Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2011), h. 13-14

C. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subjek penelitian di sini adalah anak kelaompok A dengan usia 4-5 tahun yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Dengan demikian, subjek yang akan diteliti berjumlah 11 orang anak.

D. Instrumen Penelitian

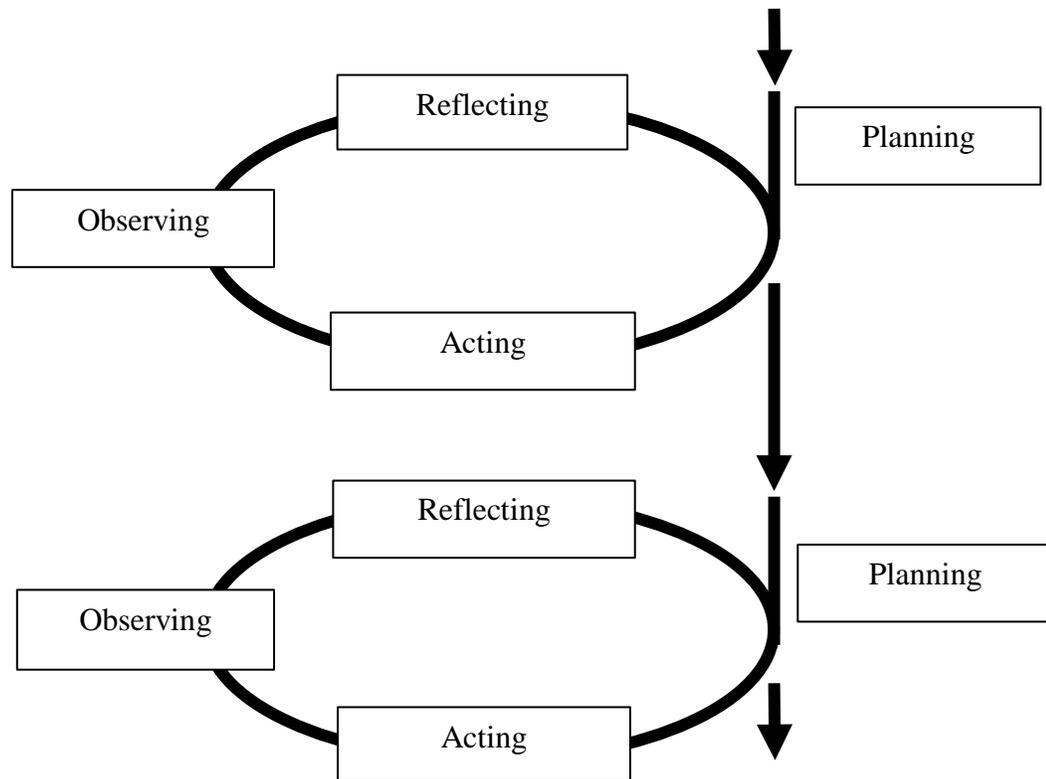
Penelitian menggunakan instrument penelitian berupa daftar pertanyaan dengan jawaban tertutup yang sudah dikelompokkan menjadi empat peringkat. Setiap soal disusun sebagai dengan jawaban tertutup dengan pilihan jawaban yang disediakan. Setiap soal disediakan 4 jawaban, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Bobot jawaban BSB=4, BSH=3, MB=2, BB=1.

Skala Penelitian Peningkatan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Bobot	Jawaban	Jawaban Soal
A	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
B	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
C	Mulai Berkembang (MB)	2
D	Belum Berkembang (BB)	1

E. Prosedur Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Empat langkah saling berkaitan itu dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sering disebut dengan istilah siklus. Kemudian secara visual tahapan-tahapan setiap siklus dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 3.2
Model Kemmis dan M.c Taggart

1. Kegiatan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti merencanakan tahap awal sebelum melakukan siklus yaitu dengan melakukan observasi atau melakukan observasi atau melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain monopoli yaitu mengetahui sejauhmana anak-anak TK An-Nahl mengenal angka. Sehingga dari hasil pengamatan proses kegiatan yang dilakukan akan diperoleh tujuan yang diinginkan. Hal ini akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama, kemudian peneliti membuat rancangan untuk kegiatan bermain monopoli.

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar peneliti terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk lebih mudah dalam memberikan kegiatan pada peserta didik, mempersiapkan media atau alat peraga dan sumber pembelajaran, mengatur kelas pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan alat pengumpulan data, berupa catatan lapangan, alat dokumentasi dan lembar pengamatan berupa daftar ceklis kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, serta membuat daftar untuk tanya jawab setelah kegiatan bermain monopoli.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dalam mengembangkan kecerdasan kognitif ini tetap menggunakan metode praktek langsung dengan kegiatan bermain monopoli. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan. Masing-masing pertemuan dilakukan dalam waktu selama 60 menit disesuaikan dengan waktu belajar yang dijadwalkan oleh TK An-Nahl. Untuk mengetahui apakah penggunaan metode praktek langsung yang menggunakan kegiatan bermain monopoli

merupakan cara yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

c. Pengamatan

Tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Saat melakukan pengamatan, peneliti mengobservasi menurut aspek-aspek perkembangan yang telah disusun berdasarkan tingkat pencapaian anak dalam kemampuan mengenal angka, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode yang digunakan, tindakan yang dilakukan penelitian, tingkah laku anak, dan kelemahan serta kelebihan yang ditemukan selama penelitian berlangsung.

d. Refleksi

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan yang akan dilakukan berikutnya. Refleksi dilakukan secara kolaboratif antar peneliti dengan kolaborator melalui diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi pada kelas penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan kognitif anak melalui konsep dasar matematika khususnya mengenal bilangan melalui permainan monopoli.

2. Kegiatan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Yang biasa kita dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar peneliti terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH) untuk lebih mudah dalam memberikan kegiatan pada peserta didik, mempersiapkan media atau alat peraga dan sumber pembelajaran, mengatur kelas pembelajaran, mempersiapkan waktu pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan alat pengumpul data, berupa catatan lapangan, alat dokumentasi dan lembar pengamatan berupa daftar ceklis untuk tanya jawab setelah kegiatan bermain monopoli.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti Bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah dilaksanakan, yaitu pembelajaran dengan kegiatan bermain monopoli guna meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan selama 4 kali pertemuan, satuan perencanaannya disusun berdasarkan tujuan, kegiatan, media, dan alat pengumpul data. Tiap siklus dilakukan selama 1,5 jam pelajaran. Selain melaksanakan pembelajaran, peneliti menyiapkan alat pengumpulan data berupa dokumentasi, lembar catatan lapangan, serta lembar ceklist.

c. Pengamatan

Tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Dalam melakukan pengamatan, peneliti mengobservasi menurut aspek-aspek perkembangan yang telah disusun berdasarkan tingkat pencapaian anak dalam kemampuan mengenal angka, waktu pelaksanaan, pendekatan, metode yang digunakan, tindakan yang dilakukan penelitian, tingkah laku anak, dan kelemahan serta kelebihan yang ditemukan selama penelitian berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi tindakan dimaksudkan untuk mengevaluasi perubahan-perubahan yang terjadi dari setiap siklus yang dilakukan. Setelah peneliti mengamati proses kegiatan pembelajaran, peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis data hasil observer. Peneliti dan observer bersama-sama melakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif yaitu kemampuan matematika pada anak usia 4-5 tahun.

F. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini, terdapat Teknik-teknik yang digunakan, antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Hasil observasi kemudian dibuat catatan lapangan baik catatan yang berupa kekurangan atau yang perlu di tambah, di pertahankan dan evaluasi untuk melihat sejauhmana peningkatan kognitif anak dalam mengenal angka atau bilangan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan kejadian-kejadian penting selama dilakukannya penelitian. Hasil dari dokumentasi dapat berupa foto-foto atau rekaman video.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan dan informasi tentang tingkat keberhasilan penggunaan kartu angka sebagai permainan dalam mengenal bilangan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas dilakukan pada setiap kegiatan refleksi. Peneliti dan kolabulator melakukan analisis terhadap data pemantau tindakan yang diharapkan dapat memberikan gambaran yang sesuai antara tindakan yang diberikan dengan rencana yang telah disusun dan ketercapaian tindakan serta faktor penghambat.³

Analisa data ini bertujuan untuk melihat ada atau tidak dampak yang diberikan, yang dapat diketahui melalui pengujian hipotesis tindakan. Jika terjadi peningkatan, maka peneliti dan kolabulator harus memanfaatkan hasil analisis data pemantau tindakan sebagai bahan untuk merencanakan siklus berikutnya untuk mendukung peningkatan data penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif, teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Dari hasil tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penelitian tindakan berupa kegiatan bermain monopoli terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK An-Nahl menggunakan statistik deskriptif yaitu sebagai berikut:

Mean= nilai rata-rata dari sebuah data. Nilai mean dapat ditentukan dengan membagi jumlah data dengan banyaknya data.

H. Kisi-kisi Instrument

Kisi-kisi instrument disusun untuk memudahkan penetapan pertanyaan, peneliti menyusun kisi-kisi pertanyaan agar dengan menggunakan kisi-kisi ini dapat ditetapkan indikator yang akan diteliti. Indikator-indikator dalam kisi-kisi kemudian dikembangkan menjadi daftar pertanyaan. Kisi-kisi daftar pertanyaan dalam penelitian dijelaskan pada table berikut.

³ Tri Hartono, Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2011), h. 20

Kisi-kisi Instrument
Untuk Mengukur Peningkatan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Aspek	Indikator	Item
	Kognitif		
		a. Mengenal perbedaan kasar-halus.	1
		b. Mengenal perbedaan berat-ringan.	2
		c. Mengenal perbedaan panjang-pendek.	3
		d. Mengenal perbedaan jauh-dekat.	4
		e. Mengenal perbedaan banyak-sedikit.	5
		f. Mengenal perbedaan sama-tidaksama.	6
		g. Mengenal perbedaan tinggi-rendah.	7
		h. Mengenal perbedaan gemuk-kurus.	8
		i. Mengenal perbedaan tebal-tipis.	9
		j. Mengenal perbedaan maju-mundur.	10

		k. Mengenal perbedaan ke atas ke bawah.	11
		l. Menunjukkan lambang bilangan 1-10.	12
		m. Membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda sampai 20).	13
		n. Mengenal perbedaan ke samping.	14
		o. Membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 0.	15
		p. Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda.	16
		q. Meniru lambang bilangan 1-10.	17
		r. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. Misal: menurut warna, bentuk, ukuran.	18
		s. Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.	19
		t. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	20

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: TK An-Nahl
Alamat	: Jl. KH Abdul Hamid RT 005 RW 008 No. 28
Kelurahan	: Duri Kosambi
Kecamatan	: Cengkareng
Kotamadya	: Jakarta Barat
Provinsi	: DKI Jakarta

2. Profil Sekolah

Letak TK An-Nahl ini strategis karena terletak di jalan yang cukup ramai di lewati pengguna jalan, jarak yang sangat mudah ditempuh melalui kendaraan, baik yang berkendara pribadi maupun dengan berjalan kaki yang letak rumahnya berdekatan dengan TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng. Letak TK An-Nahl sangat berdekatan dengan sarana Pendidikan lainnya, yaitu berdekatan dengan sekolah RA Az-Zaitun dan PAUD Ibnu Rusyd.¹

¹ Hasil dokumentasi, TK An-Nahl Jakarta Barat pada tanggal 2 Agustus 2019. Pukul 09.10

3. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler yang ada di TK An-Nahl ini adalah Angklung. Kegiatan ini dilakukan Seminggu 1 kali di hari Rabu selesai melakukan senam Bersama.²

4. Visi dan Misi

Visi :

Mempersiapkan siswa yang terampil, amanah, dan beriman dalam kehidupan sehari-hari.

Misi :

- a. Mengupayakan pembinaan mental yang berakhlakul karimah.
- b. Menanamkan dan mendidik anak menjadi terampil.
- c. Menanamkan wawasan anak yang positif dalam berpikir sejak dini.

5. Keadaan Personalia Lembaga

Tenaga Kependidikan TK An-Nahl berjumlah 5 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 4 orang guru sentra.

Penyelenggara : Yayasan Daar El Hija

Pendiri : H. Romli

Pembina : Muzani

Ketua Yayasan : Muhamad Hazami, S.Ag

Pengelola :

Ketua : Nurlaelah, S.Pd

Sekretaris : Arin Sartika, S.Pd

Bendahara : Khomsiyatul Hotimah, S.Pd

² Hasil dokumentasi, TK An-Nahl Jakarta Barat pada tanggal 2 Agustus 2019. Pukul 09.30

Pendidik :

1. Nur Apipah, S.Pd
2. Arin Sartika, S.Pd
3. Khomsiyatul Hotimah, S.Pd

Data Siswa

No	Nama	L	P	Jumlah
1.	KB	2	2	4
2.	TK A	7	4	11
3.	TK B	7	6	13
	Jumlah	16	12	28

6. Saran dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK An-Nahl ini adalah sebuah bangunan 7 ruangan yaitu 4 ruangan kelas sentra, 1 ruang kantor guru dan 2 kamar mandi/ wc yang dilengkapi dengan tempat untuk mencuci tangan. TK An-Nahl juga memiliki alat permainan edukatif seperti balok, puzzle, lego, mainan masak-masakan dan lain-lain. TK An-Nahl juga memiliki alat permainan diluar seperti 2 buah perosotan, 3 buah ayunan, 1 buah puteran, 1 buah jungkat-jungkit, dan 1 buah bola dunia.

7. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dirancang pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2019.

Siklus pertama dilakukan dalam tiga kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua dilakukan pada minggu keempat dibulan Juli dan pertemuan ketiga dilakukan pada minggu pertama bulan Agustus. Pertemuan pertama dilakukan hari Selasa 23 Juli 2019 dan pertemuan

kedua dilakukan hari Kamis 25 Juli 2019. Pertemuan Ketiga pada hari Rabu 31 Juli 2019.

Siklus kedua dilakukuan dalam tiga kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua dilakukan pada minggu kedua bulan Agustus dan pertemuan ketiga dilakukan pada minggu ketiga bulan Agustus 2019. Pertemuan pertama disiklus kedua ini dilakukan pada hari Selasa 6 Agustus 2019 dan pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis 8 Agustus 2019. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Selasa 13 Agustus 2019.

8. Status Lembaga

1. Status Lembaga : Milik Yayasan / Swasta
2. Badan Hukum : Akte Notaris Royanah, SH
3. Nomor : 13 Tgl 27-03-2009
4. SK MengkumHAM : AHU-2055.AH.01.04.TAHUN.2009
5. NPWP Yayasan : 02.885.680.5-034.000
6. NPWP PAUD : 70.145.913.3-034.000
7. Izin Operasional : 2231-5/1.851.332. s/d 25-09-2016
8. Akreditasi : Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Non Formal
9. Nomor Akrediasi : PUD 317400005 12 2011

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Observasi Sebelum Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari sebelum tindakan. Siklus I dan II. Hasil penelitian ini berupa hasil catatan non test yang berupa hasil catatan non test yang berupa pengamatan atau observasi, catatan lapangan. Tahapan pra penelitian atau pra siklus adalah tahapan pembelajaran dimana peneliti belum melakukan kolaborator dengan guru kelas yang menjadi

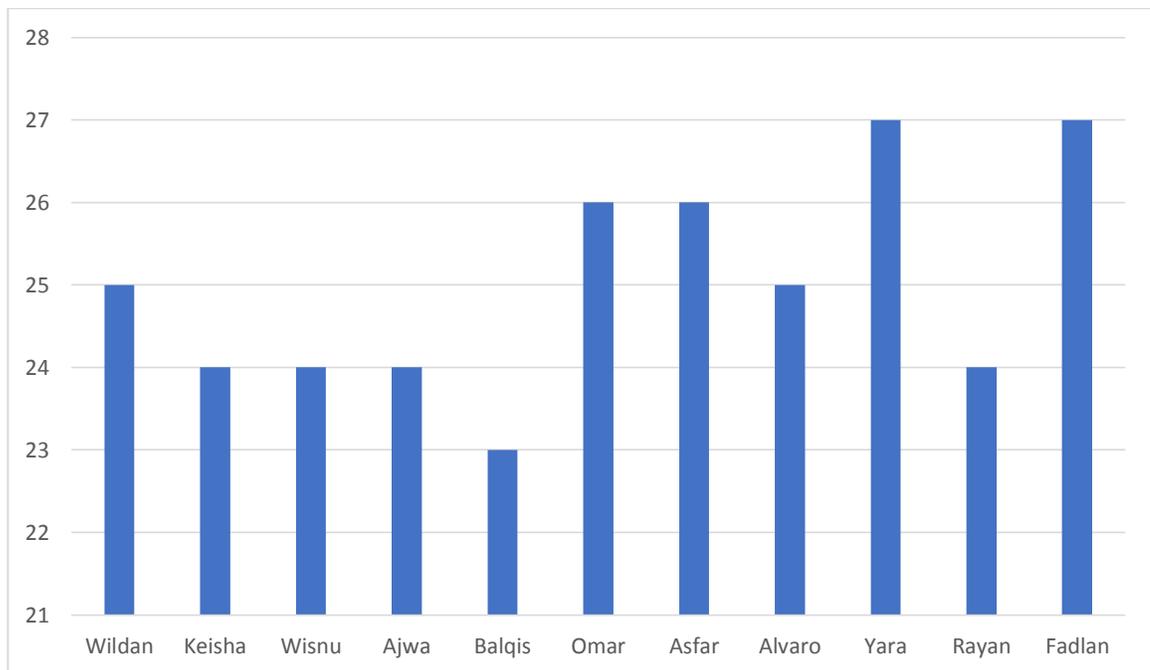
18	1										
19	1										
20	1										
Jumlah	25	24	24	24	23	26	26	25	27	24	27

Tabel 4.2

Rekap Data Hasil Perkembangan Kognitif Pra Siklus

No	Nama	Jumlah	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Deviasi (μ)	(μ^2)
1	Wildan	25	27	23	0	0
2	Keisha	24	27	24	-1	1
3	Wisnu	24	26	24	-1	1
4	Ajwa	24	26	24	-1	1
5	Balqis	23	25	24	-2	4
6	Omar	26	25	25	1	1
7	Azfar	26	24	25	1	1
8	Alvaro	25	24	26	0	0
9	Yara	27	24	26	2	4
10	Rayyan	24	24	27	-1	1
11	Fadlan	27	23	27	2	4
	Total	275	275	275	0	18

Grafik 4.3
Kriteria Keberhasilan Hasil Observasi
Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun



Tabel 4.4
Data Distribusi Nilai
Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria
1	$X > 45$	0	Berkembang Sangat Baik
2	$X > 35$	0	Berkembang Sesuai Harapan
3	$X \geq 25$	11	Mulai Berkembang
4	$X \leq 15$	0	Belum Berkembang

Berdasarkan data pada table diatas dapat dihitung tentang pencapaian rata-rata kemampuan kognitif anak pada saat prasiklus.

1) Mean

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{275}{11} = 25$$

2) Median

$$Me = 26$$

3) Modus (nilai sering muncul)

$$Mo = 24$$

4) Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{18}{275}} = \frac{4,24}{275} = 0.015$$

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diinterpretasikan bahwa nilai rata-rata dalam kemampuan kognitif adalah 26, nilai media = 26 Nilai modus = 24, sedangkan standar deviasi = 0.015. Dan berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa kondisi anak awal seluruh anak dalam perkembangan kognitif masih kurang.

2. Refleksi

Setelah melakukan prasiklus perkembangan kognitif anak kelompok A diketahui masih banyak anak yang belum berkembang dalam kemampuan kognitifnya khususnya mengenal bilangan. Dari nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam metode bermain monopoli masih rendah dan perlu diadakan penelitian, yaitu siklus I dan II.

3. Pembahasan Penelitian Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Sebagai tahap awal, peneliti mengadakan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Mengadakan pengumpulan data mengenai peserta didik kelompok A TK An-Nahl.
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian untuk mempermudah penelitian melakukan penelitian.
- 3) Mempersiapkan instrumen pengamatan berupa lembar pengamatan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir anak setelah melakukan tindakan.
- 4) Menyediakan media yang digunakan untuk melakukan tindakan yaitu alat permainan monopoli, dadu, dan kartu angka.
- 5) Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi, lembar wawancara dan dokumentasi.

b. Tindakan

Adapun tindakan yang diberikan kepada anak kelompok A TK An-Nahl sebagai berikut :

1) Pertemuan Pertama

Siklus I dilakukan tiga kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa 23 Juli 2019 . Sebelum kegiatan dimulai peneliti merapihkan kursi untuk tempat duduk dengan variasi lingkaran. Kemudian kegiatan pun dimulai dengan membaca basmalah dilanjut dengan berdoa bernyanyi, dan bercakap-cakap. Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan yang akan digunakan yaitu papan monopoli, dadu, dan kartu angka. Selanjutnya peneliti menjelaskan aturan yang harus ditaati saat bermain monopoli. Dan dalam bermain monopoli peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak-anak agar mereka bisa naik keatas ketika dadu sudah berenti diatas papan, ada pertanyaan yang harus dijawab bila jawabannya benar anak boleh langsung naik sedangkan bila ada anak yang salah menjawab anak harus tetep diangka tempat berhenti. Agar kegiatan ini berjalan efektif peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 3-4 orang anak. Dan pada saat kegiatan bermain monopoli, ada sebagian anak yang masih mengalami kesulitan mengurutkan angka.

2) Pertemuan Kedua

Tahap pertemuan kedua, pada hari Kamis 25 Juli 2019. Pada pertemuan kali ini peneliti tetap menggunakan monopoli yang sama seperti pertemuan pertama. Seperti biasa, sebelum masuk kelas anak-anak melakukan kegiatan dilapangan kemudian masuk melingkar untuk melaksanakan kegiatan berdoa, bernyanyi, dan salam. Kemudian peneliti mengabsen terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai.

Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, pertama peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok kegiatan. Pada kelompok yang mendapat kegiatan bermain monopoli, anak melakukan hompipah untuk menentukan urutan pemain lalu mereka berdiri di depan papan start monopoli. Setelah selesai melakukan semua kegiatan anak dan peneliti membuat lingkaran dan melakukan diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada hari Rabu 31 Juli 2019, pada pertemuan ketiga ini seperti biasa peneliti terlebih dahulu merapihkan tempat duduk. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai rencana-rencana yang sudah dipersiapkan yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pembelajaran dimulai dengan bernyanyi dan bercakap-cakap tentang pengalaman peserta didik.

Kegiatan selanjutnya peneliti memulai dengan memberi salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yaitu bermain monopoli. Selesai kegiatan bermain

monopoli melakukan tanya jawab kepada peserta didik. Peserta sangat antusias ketika mereka mampu menjawab pertanyaan diajukan peneliti. Peneliti akan memberikan reward kepada peserta didik yang berani menjawab dan bertanya kepada peneliti.

c. Tahap Pengamatan

Setelah dilakukan tindakan, peneliti pada saat pelaksanaan mengamati tentang keaktifan dan aktivitas peserta didik didalam kegiatan pembelajaran dengan lembar pengamatan. Pengamatan pada siklus I dilakukan untuk mengetahui sejauhmana perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan dengan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat tindakan yaitu pada saat proses kegiatan bermain monopoli berlangsung. Selain itu kekurangan dan kelebihan pada saat proses kegiatan pembelajaran, kolaborator mengamati segala aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut, hal ini menjadi masukan bagi peneliti dalam melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5

Daftar Skor Nilai Perkembangan Kognitif Pada Siklus I

No	Nama	1	2	3	Jumlah	Nilai
1	Wildan	34	36	38	108	36
2	Keisha	33	34	38	105	35
3	Wisnu	34	35	37	106	35.33

4	Ajwa	33	34	36	103	34.3
5	Balqis	31	33	34	93	31
6	Omar	36	37	39	112	37.33
7	Azfar	35	36	38	109	36.33
8	Alvaro	33	35	37	105	35
9	Yara	35	36	39	110	36.66
10	Rayyan	30	33	36	99	33
11	Fadlan	34	36	38	108	36
	Total	369	386	410	1160	386.64

Tabel 4.6

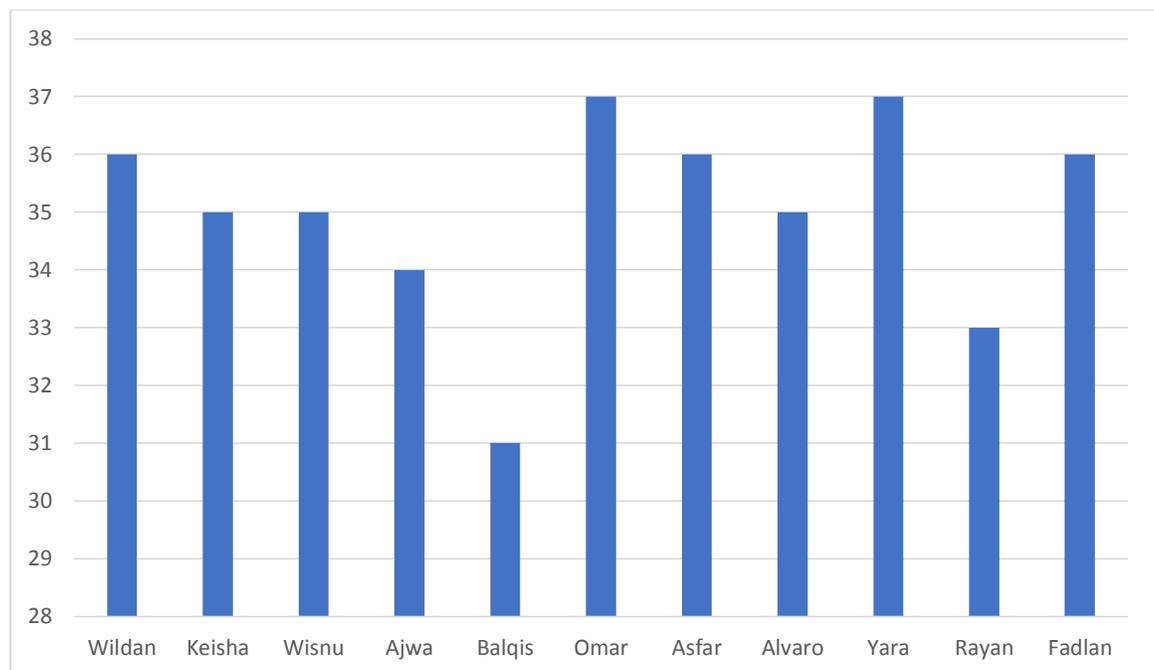
**Menghitung Standar Deviasi
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	μ	μ^2
1	36	37	31	1	1
2	35	37	33	0	1
3	35	36	34	0	0
4	34	36	35	-1	1
5	31	36	35	-4	16
6	37	36	36	2	4
7	36	35	36	1	1

8	35	35	36	0	0
9	37	34	36	2	4
10	33	33	37	-2	4
11	36	31	37	1	1
	385	385	385	0	33

Diagram 4.7

**Kriteria Keberhasilan Hasil Observasi
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun**



Tabel 4.8
Data Distribusi Nilai
Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus I

No	Nilai (X)	Jumlah Siswa	Kriteria
1	$X > 45$	0	Berkembang Sangat Baik
2	$X > 35$	5	Berkembang Sesuai Harapan
3	$X \geq 25$	6	Mulai Berkembang
4	$X \leq 15$	0	Belum Berkembang

Untuk menghitung data kualitatif maka peneliti menggunakan statistik deskriptif untuk menguatkan hasil yang diperoleh berdasarkan fakta yang ada. Berdasarkan fakta yang ada. Berdasarkan pada tabel dapat dihitung tentang perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun pada siklus I.

1) Mean

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{385}{11} = 35$$

2) Median (Nilai Tengah)

$$Me = 37$$

3) Modus (nilai yang sering muncul)

$$Mo = 36$$

4) Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{33}{385}} = \frac{5,74}{385} = 0.014$$

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diinterpretasikan bahwa nilai rata-rata dalam kemampuan kognitif adalah 35, nilai median = 37, nilai modus = 36, sedangkan standar deviasi = 0,014. Dan berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kondisi anak setelah mendapat tindakan, maka diperoleh hasil tentang kemampuan kognitif anak adalah 5 anak 11 anak terindikasi memiliki perkembangan kognitif baik dan 6 anak dari 11 anak terindikasi memiliki perkembangan kurang baik.

Dari data yang sudah diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain monopoli untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada siklus I masih belum memuaskan maka akan dilanjutkan ke siklus II dengan kekurangan pada siklus I.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil catatan observasi, hasil dari kemampuan kognitif dengan metode bermain monopoli. Peneliti mendiskusikan dengan kolaborator, apakah perencanaan, tindakan yang telah dilakukan peneliti sudah benar dan sesuai benar dan sesuai dengan aturan bermain monopoli.

Peneliti dan kolaborator melihat ketercapaian proses pembelajaran berdasarkan lembar observasi pendidik yang melihat oleh kolaborator. Target dari penelitian ini adalah kriteria berkembang sangat baik sedangkan hasil yang diperoleh pada siklus ini baru kriteria berkembang dengan baik dan kurang berkembang. Maka untuk mencapai target yang diinginkan perlu dilakukan tindakan kembali pada siklus II.

Hasil refleksi dari siklus I, dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TKAn-Nahl masih belum berhasil secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada kemampuan kognitif anak dengan bermain monopoli masih tergolong kurang. Kemampuan kognitif anak yang tergolong baik ada 6 orang anak dan yang masih kurang ada 5 orang anak dan yang tergolong sangat baik tidak ada.

Rencana perbaikan untuk di siklus berikutnya adalah dengan direncanakannya siklus II dengan tiga kali pertemuan. Pada siklus II dengan tiga kali pertemuan. Pada siklus II akan melakukan sama seperti siklus I yaitu bermain monopoli. Kegiatan pembelajaran akan disampaikan dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Untuk peningkatan statistik dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.9
Deskriptif Statistik

No.	Kegiatan	Perhitungan Statistik			
		Kemampuan Kognitif			
		Mean	Median	Modus	SD
1	Pra Siklus	25	25	25	0.015
2	Siklus I	35	37	36	0.014

4. Pembahasan Penelitian Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Dari hasil yang diperoleh pada siklus I, peneliti menyusun perencanaan untuk melaksanakan penelitian tindakan siklus II yaitu:

- 1) Membuat kembali program perencanaan tindakan yang akan diberikan ke anak dan didiskusikan terlebih dahulu kepada kolaborator seperti pada siklus I.
- 2) Mempersiapkan instrument pengamatan berupa lembar pengamatan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir anak setelah melakukan tindakan.
- 3) Menyediakan media yang digunakan untuk melakukan tindakan yaitu alat permainan monopoli yang terdiri dari papan monopoli, dadu, dan kartu angka.

- 4) Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi, lembar wawancara dan dokumentasi.

b. Tindakan

Adapun tindakan yang akan dilakukan kepada anak kelompok A di TK An-Nahl adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dan siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa 6 Agustus 2019, peneliti telah mempersiapkan media yang akan digunakan sehari sebelumnya. Sebelum masuk kelas anak berbaris dilapangan dan bernyanyi. Kemudian peneliti, kolaborator, dan anak-anak masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan salam. Peneliti mulai menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan mengingatkan kembali peraturan dalam bermain monopoli.

Selanjutnya anak-anak mulai bermain monopoli dengan menggunakan papan monopoli yang sama seperti siklus I. Anak terlihat bersemangat dan percaya diri.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dalam siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis 8 Agustus 2019, peneliti telah mempersiapkan media yang akan digunakan sehari sebelumnya. Sebelum masuk kelas anak berbaris dilapangan dan bernyanyi. Kemudian peneliti, kolaborator, dan anak-anak masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan salam. Dan peneliti bercakap-cakap tentang

keadaan anak-anak hari itu dan bertanya persiapan mereka untuk bermain monopoli.

Dan anak-anak begitu antusias ketika bermain monopoli akan dimulai. Setelah bermain monopoli., mereka merapikan alat permainan dan bersama peneliti dan kolaborator mendiskusikan kegiatan yang telah mereka lakukan.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dalam siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa 13 Agustus 2019, peneliti telah mempersiapkan media yang akan digunakan sehari sebelumnya. Sebelum masuk kelas anak berbaris dilapangan dan bernyanyi. Kemudian peneliti, kolaborator, dan anak-anak masuk kedalam kelas dan duduk membentuk lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan salam. Dan peneliti bercakap-cakap tentang keadaan anak-anak hari itu dan bertanya persiapan mereka untuk bermain monopoli.

c. Tahap Pengamatan

Setelah dilakukan tindakan, peneliti melakukan analisis hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain monopoli. Pada saat ini tindakan dilakukan peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan pada proses kegiatan pembelajaran untuk melihat apakah tindakan tersebut sesuai dengan perencanaan, Pengamatan ini dilakukan oleh kolaborator dan peneliti. Hasil observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

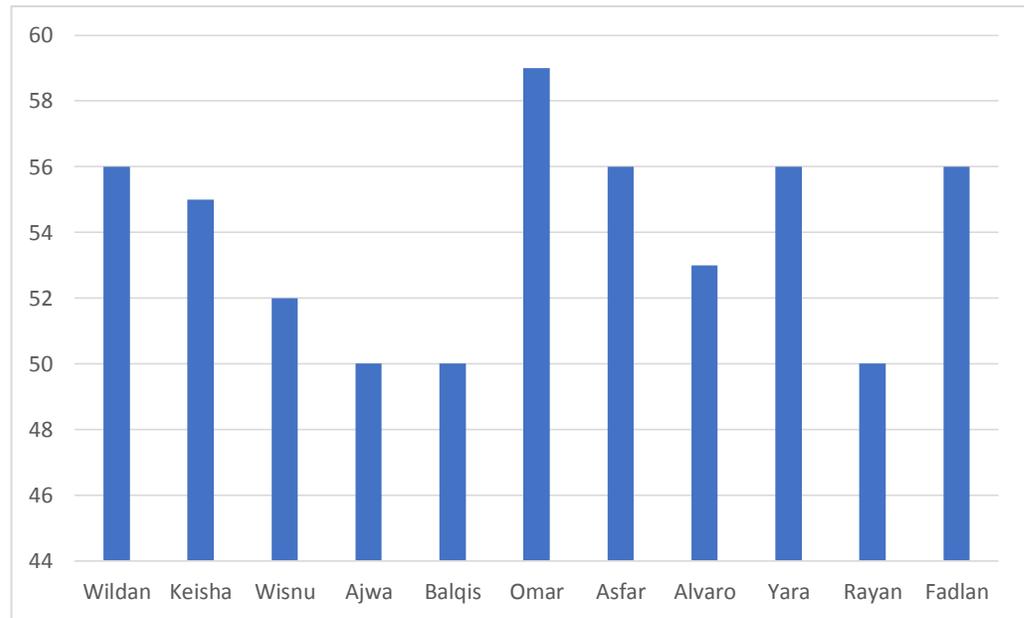
Tabel 4.10
Daftar Skor Perkembangan Kognitif Pada
Siklus II

No	Nama	1	2	3	Jumlah	Nilai
1	Wildan	49	56	63	168	56
2	Keisha	49	57	58	164	54.66
3	Wisnu	47	52	58	157	52.33
4	Ajwa	43	50	58	151	50.33
5	Balqis	43	48	58	149	49.66
6	Omar	50	61	66	177	59
7	Azfar	48	58	62	168	56
8	Alvaro	47	54	59	160	53.33
9	Yara	48	59	62	169	56.33
10	Rayyan	42	52	56	150	50
11	Fadlan	48	57	62	167	55,66
	Total	514	604	662	1180	649.3

Tabel 4.11
Menghitung Standar Deviasi
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	μ	μ^2
1	56	59	50	2	4
2	55	56	50	1	1
3	52	56	50	-2	4
4	50	56	52	-4	16
5	50	56	53	-4	16
6	59	53	53	5	25
7	56	53	56	2	4
8	53	52	56	-1	1
9	56	50	56	2	4
10	50	50	56	-4	16
11	56	50	59	2	4
	593	593	593	0	95

Diagram 4.12
Kriteria Keberhasilan Hasil Observasi
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun



Tabel 4.13
Data Distribusi Nilai
Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus II

No	Nilai (X)	Jumlah Siswa	Kriteria
1	$X > 45$	11	Berkembang Sangat Baik
2	$X > 35$	0	Berkembang Sesuai Harapan
3	$X \geq 25$	0	Mulai Berkembang
4	$X \leq 15$	0	Belum Berkembang

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat dihitung tentang pencapaian rata-rata kemampuan kognitif anak pada saat siklus II.

1) Mean

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{590}{11} = 53.63 \text{ Dibulatkan menjadi } 54$$

2) Median (nilai tengah)

$$Me = 59$$

3) Modus (nilai yang sering muncul)

$$Mo = 56$$

4) Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{95}{593}} = \frac{9,76}{593} = 0.016$$

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diinterpretasikan bahwa nilai rata-rata kelas dalam kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah 54, nilai median = 59, nilai modus = 56, sedangkan standar deviasi = 0,016. Dan berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sudah sangat baik

d. Refleksi

Peneliti dan kolaborator mendiskusikan berbagai hasil temuan selama pengamatan menarik kesimpulan bersama, yaitu pada siklus II ini terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif anak dengan sangat baik oleh karena itu, penelitian kelas ini sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan anak yang kriteria keberhasilan sangat baik adalah semua anak.

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa kondisi anak setelah mendapat tindakan maka diperoleh hasil tentang kemampuan kognitif anak adalah 11 orang dari 11 anak terindikasi memiliki perkembangan kognitif sangat baik. Dan sudah mencapai target yang diinginkan.

Secara statistik peningkatan pada siklus II ini dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan dari tabel-tabel diatas dan ini dapat dilihat dengan jelas pada tabel berikut.

Tabel 4.14
Deskriptif Statistik

No	Kegiatan	Kemampuan Kognitif			
		Mean	Median	Modus	SD
1	Siklus I	35	37	36	0.014

2	Siklus II	54	59	56	0.016
---	-----------	----	----	----	-------

Berdasarkan tabel-tabel diatas mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Ternyata ada peningkatan yang cukup signifikan. Pada pra siklus didapat semua anak masih dalam keadaan mulai berkembang. Pada saat siklus I meningkat menjadi berkembang sesuai harapan lalu pada siklus II ini anak mencapai target semua. Maka target dari pembelajaran ini telah mencapai yaitu lebih dari yang diinginkan. Dari hasil tersebut, peneliti telah memenuhi target yang diharapkan, oleh karena itu siklus ini dianggap sebagai siklus yang terakhir.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penilaian kemampuan kognitif anak, observasi guru sebagai peneliti dan hasil pengamat kolaborator, perkembangan bahasa anak pada siklus I sudah berkembang dari hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi untuk memperbaiki dan meningkatnya pada siklus II. Setelah dilakukan refleksi dan peneliti mengetahui kekurangan pada pembelajaran siklus I, maka disiklus II hasil penilaian kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan nilai secara signifikan, sehingga mampu mencapai target yang diinginkan.

Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data sebagaimana tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Rekapitulasi Kriteria Keberhasilan Siklus I dan Siklus II

No	Perkembangan Kognitif Anak	Siklus I	Siklus II
1	Berkembang Sangat Baik	0	11
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	0
3	Mulai Berkembang	6	0
4	Belum Berkembang	0	0
	Jumlah	11	11

Tabel 4.16
Rekapitulasi Statistik Deskriptif Hasil Observasi
Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Kegiatan	Kegiatan Kognitif			
		Mean	Median	Modus	SD
1	Pra Siklus	25	26	26	0.015
2	Siklus I	35	37	36	0.014
3	Siklus II	54	59	56	0.016

Diagram 4.17
Kriteria Keberhasilan Hasil Observasi
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

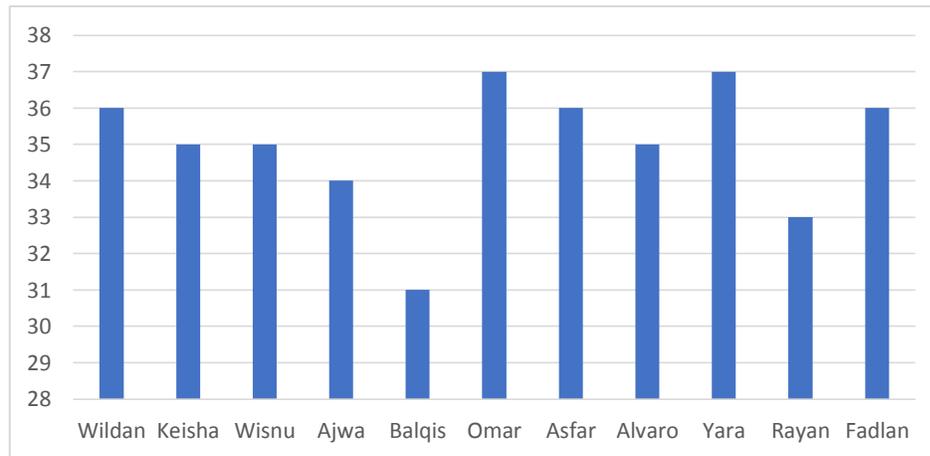
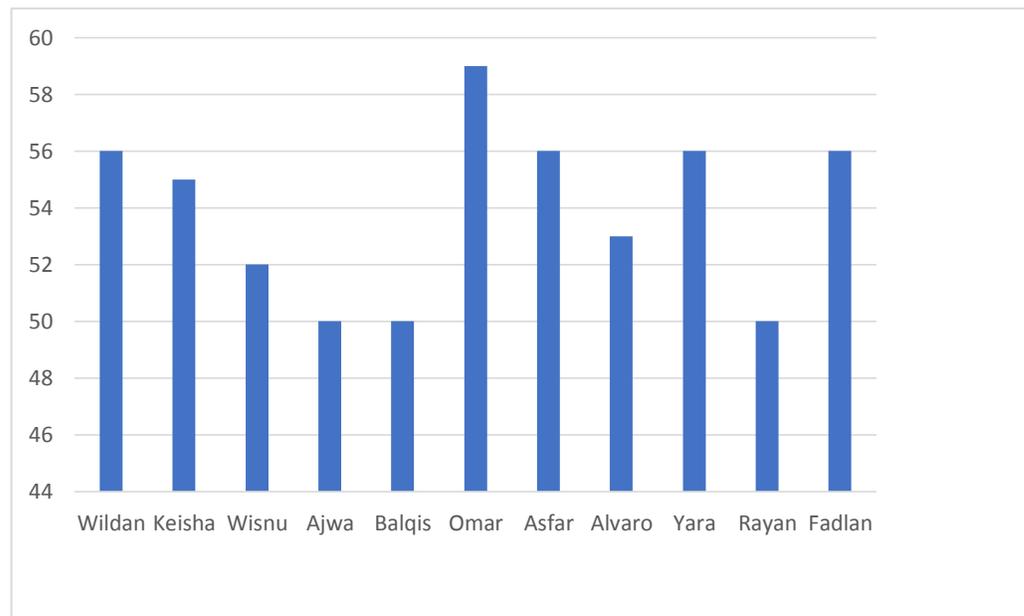


Diagram 4.18
Kriteria Keberhasilan Hasil Observasi
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun



D. Analisa Data

Analisa dalam penelitian tindakan kelas dilakukan pada setiap kegiatan refleksi. Peneliti dan kolaborator melakukan analisis terhadap data pemantau tindakan yang diharapkan dapat memberikan gambaran yang sesuai antara tindakan yang diberikan dengan rencana yang telah disusun ketercapaian tindakan serta faktor penghambat.

Analisa data ini bertujuan untuk melihat ada atau tidak dampak yang diberikan, yang dapat diketahui melalui pengujian hipotesis tindakan. Jika terjadi peningkatan, maka peneliti dan kolaborator harus memanfaatkan hasil analisis data pemantau tindakan sebagai bahan untuk merencanakan siklus berikutnya untuk mendukung peningkatan data penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kualitatif, Teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Dari hasil tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penelitian tindakan berupa kegiatan bermain monopoli terhadap peningkatan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK An-Nahl menggunakan statistic dekriftif yaitu sebagai berikut :

Mean = nilai rata-rata dari sebuah data. Nilai mean dapat ditentukan dengan membagi jumlah data dengan banyaknya data.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Median = nilai tengah.

Modus = nilai yang sering muncul.

Standart Deviasi = suatu ukuran yang menggambarkan penyebaran data dari nilai rata-rata.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah nilai

N = jumlah berapa banyak nilai

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sasaran peneliti dalam skripsi ini adalah meneliti bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain monopoli. Berdasarkan uraian-uraian sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif adalah istilah ilmiah dari “proses pikiran” yaitu bagaimana manusia melihat, mengingat, belajar dan berpikir tentang informasi. Dan perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Perkembangan kognitif terjadi melalui urutan yang berbeda.

Perkembangan kognitif itu sendiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengelolah perolehan belajar, dapat membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir anak.

2. Permainan monopoli adalah salah satu permainan terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran property dalam system ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dulu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Permainan monopoli di sini peneliti membuat sendiri alat permainannya. Peneliti membuat permainan monopoli beda dari yang biasa di mainkan

pada umumnya. Akan tetapi, permainan ini dibuat dan di sesuaikan yang ada di tempat melakukan penelitian. Yang biasanya terdapat uang mainan kartu-kartu sewa rumah disini peneliti hanya membuat gambar atau angka pada gambar yang ada di permainan monopoli.

Pertanyaan mengacu kepada kognitif anak mengenai matematika dasar. Pertanyaan terdapat di kartu yang sudah disiapkan

3. Pendidikan untuk anak usia dini haruslah menyenangkan agar anak mau mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Melalui bermain anak mampu mengikuti kegiatan yang diberikan pendidik.

Belajar sambil bermain, itu kata yang tepat untuk pendidikan yang diberikan kepada anak-anak. Melalui bermain disini peneliti akan mengajarkan anak-anak untuk bermain monopoli, monopoli merupakan alat alternative atau media untuk pembelajaran matematika khususnya untuk pengenalan bilangan.

Konsep dasar matematika itu sendiri sudah kita kenal sebelum kita memasuki dunia sekolah. Dengan demikian matematika terdapat dimana-mana. Salah satu kemampuan anak mengenai matematika itu sendiri adalah kemampuan mengenal bilangan. Pengenalan bilangan untuk anak sangatlah penting sehingga harus dikembangkan untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Mengenalkan bilangan pada anak, haruslah yang menyenangkan dan menarik perhatian anak-anak agar mereka mau mengikuti kegiatan yang diberikan oleh pendidik. Selain kegiatan yang menyenangkan dan menarik peran guru sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang nyaman agar anak-anak tidak bosan untuk mengikutinya.

Kegiatan yang akan diberikan disini adalah kegiatan bermain monopoli. Melalui monopoli akan mempermudah anak-anak mengenal bilangan yang akan diberikan kepada anak-anak. Dan untuk mempermudah seseorang pendidik dalam memberikan materi yang berkaitan tentang matematika

khususnya mengenal bilangan. Bermain monopoli juga dapat menambah pengetahuan kepada anak-anak tentang mengurutkan, dan mengelompokkan bilangan. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan menghitung secara urut dan benar kepada anak-anak.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak, seperti melakukan percobaan, meneliti lingkungan dan dapat menceritakan pengalaman kepada orang disekitar serta memberikan kontribusi yang positif dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain monopoli.

B. Saran

Hasil kesimpulan dari penelitian disarankan sebagai berikut:

1. Permainan monopoli yang dilaksanakan di TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng agar dilakukan secara tepat dan konsisten selalu memperhatikan perkembangan kemampuan anak, sehingga anak tidak merasa terbebani dan permainan monopoli menjadi kegiatan yang selalu di nantikan anak.
2. Guru Taman Kanak-Kanak diharapkan selalu menggunakan metode dan media pelajaran yang bervariasi, hal ini untuk menghindari agar anak tidak merasa jenuh, bosan, dan monoton ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pihak penyelenggara pendidikan agar dapat memberikan keleluasan kepada guru dengan memberikan dukungan dan penyediaan sarana belajar yang memadai sehingga dengan terjadinya hubungan yang harmonis antara guru dan penyelenggaraan Pendidikan, tujuan di pendidikam di Taman Kanak-Kanak akan lebih mudah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, keen, *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta: javalitera, 2012.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Deviyanti, Ayunita, *Panduan lengkap mencerdaskan otak anak usia 1-6 tahun*. Yogyakarta: araska, 2013
- Harjanto, Bob, *Agar anak anda tidak takut pada matematika*. Jakarta Manik books, 2011.
- Hildayani, Rini, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak Jakarta: Universitas Terbuka*, 2001.
- Maimunah, Hasan, *Pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Diva Press, 2010
- Muhammad, Fadillah, *Desain pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Arruz Medu, 2012
- Soefandi, Imdra, pramudya. S. Ahmad, *Strategi mengembangkan potensi kecerdasan anak Jakarta: Bee media Indonesia*, 2009.
- Sujiono, Yunliani, *Konsep dasar Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: indeks, 2009.
- Tedjasaputra. Mayke s, *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT gramedia widiasarana, 2011.
- Trianto, *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas (classroom action research) teori & praktik*. Jakarta: Prestasi pusaka publishe, 2011.
- Triharso, Agung, *Permainan kreatif dan edukatif anak untuk anak usia dini*. Yogyakarta: penerbit andi, 2013.

Lampiran-lampiran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : A

SEMESTER : I

HARI / TANGGAL : Selasa, 23 Juli 2019

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Penilaian Pembelajaran	
			Alat	Hasil
Kegiatan Awal ❖ Menaati aturan tata tertib dikelas (Sosem) ❖ Mengeskpresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah (Motorik Kasar) ❖ Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Sosem)	<ul style="list-style-type: none">▪ Do'a▪ Salam▪ Absen ▪ Mengikuti gerakan sederhana dengan lagu	<ul style="list-style-type: none">• Lapangan• Anak• Absen • Anak	<ul style="list-style-type: none">• Observasi • Observasi	
Kegiatan Inti ❖ Membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda sampai 10)	<ul style="list-style-type: none">▪ Mewarnai gambar sesuai dengan lambang bilangan	<ul style="list-style-type: none">• Anak• LK• Krayon	<ul style="list-style-type: none">• Observasi	

<p>(Kognitif)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, lingkaran, segitiga, segiempat) (Motorik Halus) ❖ Menunjukkan lambang bilangan 1-10 (Kognitif) ❖ Sabar menunggu giliran (Sosem) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunting pola rumah ▪ Bermain monopoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • LK • Gunting • Lem • Anak • Media monopoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Karya • Observasi 	
<p>Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menaati peraturan permainan (Sosem) ❖ Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar (Bahasa) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bermain ▪ Cuci tangan ▪ Makan Bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas • Air,sabun. Lap • Bekal anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	

<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bertanya secara sederhana (Bahasa) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Review kegiatan satu hari ▪ Menyanyi ▪ Berdo'a ▪ Salam ▪ Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
---	---	--	---	--

Mengetahui,

Jakarta, Juli 2019

Kepala TK An-Nahl

Guru Praktik

Nurlaelah, S.Pd

Dedeh Kurnaisi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : A

SEMESTER : I

HARI / TANGGAL : Kamis, 25 Juli 2019

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Penilaian Pembelajaran	
			Alat	Hasil
<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menaati aturan tata tertib dikelas (Sosem) ❖ Mengeskpresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah (Motorik Kasar) ❖ Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Sosem) <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, sama-tidaksama, tebal- 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Do'a ▪ Salam ▪ Absen ▪ Mengikuti gerakan sederhana dengan lagu ▪ Mengurutkan gambar monas dari yang rendah sampai tertinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan • Anak • Absen • Anak • Anak • LK • Krayon 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Observasi 	

<p>tipis, gemuk-kurus, tinggi-rendah (Kognitif)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (Motorik Halus) ❖ Menunjukkan lambang bilangan 1-10 (Kognitif) ❖ Sabar menunggu giliran (Sosem) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat bentuk mobil dari kepingan geometri ▪ Bermain monopoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Kertas • Lem • Anak • Media monopoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Karya • Observasi 	
<p>Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menaati peraturan permainan (Sosem) ❖ Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bermain ▪ Cuci tangan ▪ Makan Bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas • Air,sabun. Lap • Bekal anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	

<p>(Bahasa)</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bertanya secara sederhana <p>(Bahasa)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Review kegiatan satu hari ▪ Menyanyi ▪ Berdo'a ▪ Salam ▪ Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
--	---	--	---	--

Mengetahui,

Jakarta, Juli 2019

Kepala TK An-Nahl

Guru Praktik

Nurlaelah, S.Pd

Dedeh Kurniasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KELOMPOK : A

SEMESTER : I

HARI / TANGGAL : Rabu, 31 Juli 2019

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Penilaian Pembelajaran	
			Alat	Hasil
<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menaati aturan tata tertib dikelas (Sosem) ❖ Mengeskpresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah (Motorik Kasar) ❖ Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Sosem) <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Meniru lambang bilangan 1-10 (Kognitif) ❖ Mewarnai bentuk gambar bebas (Motorik Halus) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Do'a ▪ Salam ▪ Absen ▪ Mengikuti gerakan sederhana dengan lagu ▪ Membuat bilangan 1-10 secara berurut ▪ Mewarnai 	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan • Anak • Absen • Anak • Anak • LK • Pensil 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Hasil Karya 	

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sabar menunggu giliran (Sosem) ❖ Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda 	<p style="text-align: center;">gambar anak sedang salaman kepada orang tuanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bermain monopoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Media monopoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Karya • Observasi 	
<p>Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menaati peraturan permainan (Sosem) ❖ Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar (Bahasa) <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bertanya secara 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bermain ▪ Cuci tangan ▪ Makan Bersama ▪ Review kegiatan satu 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas • Air,sabun. Lap • Bekal anak • Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi 	

sederhana (Bahasa)	hari ▪ Menyanyi ▪ Berdo'a ▪ Salam ▪ Pulang			
-----------------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Jakarta, Juli 2019

Kepala TK An-Nahl

Guru Praktik

Nurlaelah, S.Pd

Dedeh Kurniasi

Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus I
Pertemuan I

No	Nama										
	Wildan	Keisha	Wisnu	Ajwa	Balqis	Omar	Azfar	Alvaro	Yara	Rayyan	Fadlan
1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2
2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2
6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah	34	33	34	33	31	36	35	33	35	30	34

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus I
Pertemuan II**

No	Nama										
	Wildan	Keisha	Wisnu	Ajwa	Balqis	Omar	Azfar	Alvaro	Yara	Rayyan	Fadlan
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
6	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2
Jumlah	36	34	35	34	33	37	36	35	36	33	36

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus I
Pertemuan III**

No	Nama										
	Wildan	Keisha	Wisnu	Ajwa	Balqis	Omar	Azfar	Alvaro	Yara	Rayyan	Fadlan
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah	38	38	37	36	34	39	38	37	39	36	38

Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus II
Pertemuan I

No	Nama										
	Wildan	Keisha	Wisnu	Ajwa	Balqis	Omar	Azfar	Alvaro	Yara	Rayyan	Fadlan
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3
8	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
11	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah	49	49	47	43	43	50	48	47	48	36	48

Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus II
Pertemuan II

No	Nama										
	Wildan	Keisha	Wisnu	Ajwa	Balqis	Omar	Azfar	Alvaro	Yara	Rayyan	Fadlan
1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
6	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3
7	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
8	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
9	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
12	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
13	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
14	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2
15	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4
16	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
17	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
Jumlah	56	57	52	50	48	61	58	54	59	51	57

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Siklus II
Pertemuan III**

No	Nama										
	Wildan	Keisha	Wisnu	Ajwa	Balqis	Omar	Azfar	Alvaro	Yara	Rayyan	Fadlan
1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3
5	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
7	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4
9	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
11	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4
12	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
13	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3
15	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
16	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
Jumlah	63	57	58	50	48	61	58	54	59	51	62







FOTO-FOTO KEGIATAN BERMAIN MONOPOLI

